
1990年6月1日発行（毎月1回1日発行）第3巻第6号通巻第28号　昭和63年6月6日第3種郵便物認可
FANTASY SENSATION
月刊ドラゴンマガジン
DRAGON Magazine
6
1990 JUNE
600yen
（本体583円）
特別ふろく
高田明美
パトレイバー
ポスター
●巻頭特集
風の大陸
竹河聖&いのまたむつみ
ウルフマンロード
青木邦夫
●ソード・ワールドRPGリプレイ
暗殺者の譚詩曲（バラード）［後編］
山本弘&草彅琢仁
がんばれセイト君　英雄への道
エルヴァーズ大特集
ひかわ玲子&美樹本晴彦
●小説
機動警察
パトレイバー
伊藤和典&高田明美
ユミナ戦記
吉岡平&春巻秋水
雷の娘シェクティ
嵩峰龍二&末弥純
●コミック
機神幻想
ルーンマスカー
出渕裕
ドラゴンハーフ
見田竜介
御先祖様は
ご機嫌斜め
奥瀬早揮
表紙イラスト／美樹本晴彦


チェッカーズの、
高杢禎彦(たかもくよしひこ)が
お送りします!!
日曜日の朝、5時間の生放送!
今週のベストヒット20を発表!
Alka-Seltzer
電リク専用電話番号
03-211-3299
▶リクエスト受付時間
日曜朝7:00〜10:30◀
SUPER DENRIKU
Sunday Hit Paradise
スーパー電リク
サンデー
ヒットパラダイス
SUNDAY 7:00AM▶0:00PM
日曜日の朝、ゴキゲンな音楽をめいっぱい詰めこんでお送りしている『スーパー電リク・サンデーヒットパラダイス』!パーソナリティーの高杢禎彦(たかもくよしひこ)も、豊富な音楽知識を生かしたトークが絶好調です。最新情報や多彩なゲストもたっぷり。今、あなたの1番聴きたい曲をお届けします!! もちろん、参加大歓迎。電話リクエストをお待ちしています!!
ラジオはダイヤル1242 ニッポン放送

"Whole Note" ILLUSTRATOR／HIROYUKI KATOU & KEISUKE GOTOU



DRAGON Magazine
月刊ドラゴンマガジン6月号

1990 June

CONTENTS

巻頭特集
がんばれセイト君〜英雄への道
エルヴァーズ大特集 4・128
ひかわ玲子 美樹本晴彦

S・W RPG COMPUTER GAME
16ビットのアレクラスト世界 14

COMIC特集
WOLFMAN ROAD 18・51
青木邦夫

風の大陸 22
竹河聖 いのまたむつみ

雷(いかづち)の娘シェクティ 32
嵩峰龍二 末弥純

メディア倶楽部 44
Catch-UpⅠ Catch-UpⅡ
Game-Catch Data-Catch

機動警察パトレイバー 66
伊藤和典 高田明美

RPG BOX
だからRPGが好きっ! 86
かつらつかさ 都築和彦

RPG BOX
SWORD WORLD RPG EXPRESS 92
水野良&グループSNE 天野喜孝

機神幻想ルーンマスカー 102
出渕裕

ユミナ戦記 118
吉岡平 春巻秋水

読み切りCOMIC
御先祖様はご機嫌斜め 139
奥瀬早揮

ソード・ワールドRPGリプレイ
暗殺者の譚詩曲(バラード)(後編) 154
山本弘 草彅琢仁

COMIC ドラゴン ハーフ
DRAGON HALF 171
見田竜介

ガメル連邦……74
ENQUÊTE……82
DRAGON PRESENTS……86
FANTASY GAME FILE 安田均……90
DRAGON SCRAMBLE……162
BOOK REVIEW……168
次号予告……170

COVER ILLUST／美樹本晴彦 COVER DESIGN／朝倉哲也
FINISH WORK／紡木史 SCENERY WORK／竹田悠介
TITLE LOGO DESIGN／多田井善治 表紙製版／広川健司

THE MOBILE POLICE PATLABOR



ILLUSTRATOR／AKEMI TAKADA


運命に選ばれた英雄
セイト、君が救世主だ!!
がんばれセイト君
英雄への道
集中特集

運命の意図するまま、受難の道を歩いてきた少年――セイト
選ばれた者として、畏怖と尊敬の的となる英雄
だが、セイトの受けたものは、絶望と責任と苦悩でもあった
"英雄"とは何なのか？　その意味するものは？
真の英雄となるため突き進む主人公セイトを徹底分析!!



バセット英雄伝 エルヴァーズ
ELVERZ

AUTHOR
ひかわ玲子
REIKO HIKAWA
ILLUSTRATOR
美樹本晴彦
HARUHIKO MIKIMOTO

SCENERY WORK／YUUSUKE TAKEDA
FINISH WORK／FUMI TSUMUGI　I.G.TATSUNOKO　ART LAND



平凡な少年が、英雄となる
これを人は伝説とよぶ

セイト・クルス
本編の主人公。最初の頃は周囲の状況につき動かされていたふしもあるが、最近は英雄としての自覚に目覚める。反帝国派のリーダーとなり、参謀格にジャムを置き大勢の勇者を従える。現在、平和をとりもどすため奮戦中

集中特集

がんばれセイト君

英雄への道



帝国リァンの美しくも強き将軍たち。将軍位に就いている者は現在7名いる。うち2人はリァン貴族出身で、アーレン、イアリー、ソニアンら3人を含む5人は平民出身。彼等の望みは実に多様だが、"エルヴァーズの力を手に入れる"という目的は一致しているので、今のところは互いの腹を探り合いながらも手を結んでいる。3人とも士官学校時代からの友人ではあるが、己れの野望を友情と引き換えにする程、甘くも情深くもないのである。イアリー将軍は、バセット教徒として"ダリアン"という名で呼ばれた過去を持つ

セイトが学んだのは、英雄になる事の難しさ

男の子に生まれたからには、1度くらい英雄と呼ばれてみたい。生まれ育ったサンク村で畑の仕事を手伝いながら、セイトもぼんやりそんなことを想像したことがあったかもしれない。誰からも聞いたことのない古い昔のことや、村にまつわる秘密をなぜか知っているという一点を除けば、セイトは平々凡々とした子どもだった。容姿も頭の中身も人並み。いたずらもすればけんかもする。少々夢みがちな少年ではあるけれど、生まれてから一歩も村の外に出たことのない自分が、まさか本当に伝説の巨人エルヴァーズであるなんて、思いもよらないことだった。

エルヴァーズ——荒らぶる神。大昔、エール教徒の圧政に虐げられたバセット教徒を救った巨人。人の20倍もの大きさがあり、肩にはいつも美しい乙女ミルラーラを乗せていたという。話に聞くだけなら、とてもロマンチックだ。しかし、実際はそんなものではなかった。故郷の村がリァン帝国の兵士に滅ぼされた時、セイトは偶然手に入れたエルヴァーズの剣で巨人に変身した。その時、セイトの心にあったのは、制御しきれないほどの凄じい破壊の衝動と深い悲しみだけだった。

むしろおとなしい性格のセイトには、これはたまらないことだった。

「なぜ、自分が!?」

セイトは不思議に思う。自分のような平凡な少年がなぜそんな運命を背負ってしまったんだろう、と。

そして、自分がエルヴァーズだと知った時から、セイトにとって苦しみの旅が始まる。敵であるリァン帝国の兵士たち——エール教を信じ、バセット教を迫害する人々は、エルヴァーズの剣と、それを操る巨人を必死で探索する。味方であるバセット教の人々からは、救世主として過度の期待をかけられる。

自分は救世主なんかじゃない!! それどころか自分は、味方の足を引っぱってバセット教徒の砦が滅びる原因を作ってしまったし、かばってくれた人を目の前で見殺しにしてしまった。救世主どころか、生きていく資格すらないんじゃないだろうか。なぜ、おれがエルヴァーズなんだ? なぜだ? なぜなんだ?

しかし、何度セイトがそれを問うても、彼はその答えを見いだせなかった。かわりにセイトが見いだしたのは、リァン帝国の迫害によって虐げられるバセット教徒の苦しみ、そして彼らの血を吐くような切実な願い——救世主の出現——であった。

それを知ったとき、セイトは決意する。英雄になろう、と。自分にはそんな能力はないのかもしれない。でも、それを期待する人々のために、自分はやらなければならないのだ——。セイトが謙虚にその事実を受け入れた時、はじめて英雄への道が開かれた。真の道程は、今はじまったのである。

少女との出会いは、少年の運命を変えた。しかし……



リムト
恋人ではないが、セイトに女性の優しさ、強さを教えてくれた人。セイトをかばって彼女が目の前でエール教徒に惨殺されたことが、セイトが長い落ち込みから立ち直るきっかけになった

ミラ・ナヴァール・リュケア
優しく、はかなく、運命を黙って受け入れる人。ただ、セイトへの一途な想いだけは強く、幻となってセイトの前に現われ、セイトの進むべき道を指し示した。セイトの精神的な支えである

がんばれセイト君

英雄への道

集中特集

セイトの行きつく先は英雄？　それとも……

　自分が英雄エルヴァーズの生まれかわりであると知っても、セイトの中に喜びはなかった。それどころか、怒りと強い反発が心の中に生まれた。それはなぜなのだろうか。

　エルヴァーズであること＝英雄になれと期待されることへのプレッシャーはもちろんある。しかし、それ以上に自分の心の中にエルヴァーズという抑えられない未知の部分があることが、セイトに、強い恐怖を与えたはずだ。エルヴァーズになっている間は、セイトは自分で自分の意識をコントロールできない。それは幻想をさまよっている感覚にも等しいだろう。

　セイトがもっと大人になってから、自我が確立したあとで自分がエルヴァーズだと知ったのなら、話は違ったかもしれない。しかし、セイトは思春期を迎えたばかりだ。精神的には父や母にまだ頼りたい時期に、戦災で家族を失った。その寂しさや心細さにもまだ慣れていない時に、突然、自分がエルヴァーズであると知らされたのである。少年の心に大きな混乱が生まれたとしても、無理はないだろう。

　そして、ミラとの出会い。これも彼にとって幸だったか、不幸だったのか。

　ミラ――セイトがエルヴァーズになった時、幻となって現われ、荒れ狂う心を鎮（しず）めてくれた少女。そして、絶望のどん底にいた時、再び幻となってセイトのかたわらに立ち、生きる活力を与えてくれた少女。

　巨人エルヴァーズにとっては、ミルラーラという少女が生きるすべてであったという。エルヴァーズの生まれかわりのセイトにとっても、どうやらミラとの深いかかわりが運命づけられているらしい。理由（わけ）もなく強烈にミラに魅かれながらも、おそらくセイトは心の奥底で不安にかられたに違いない。

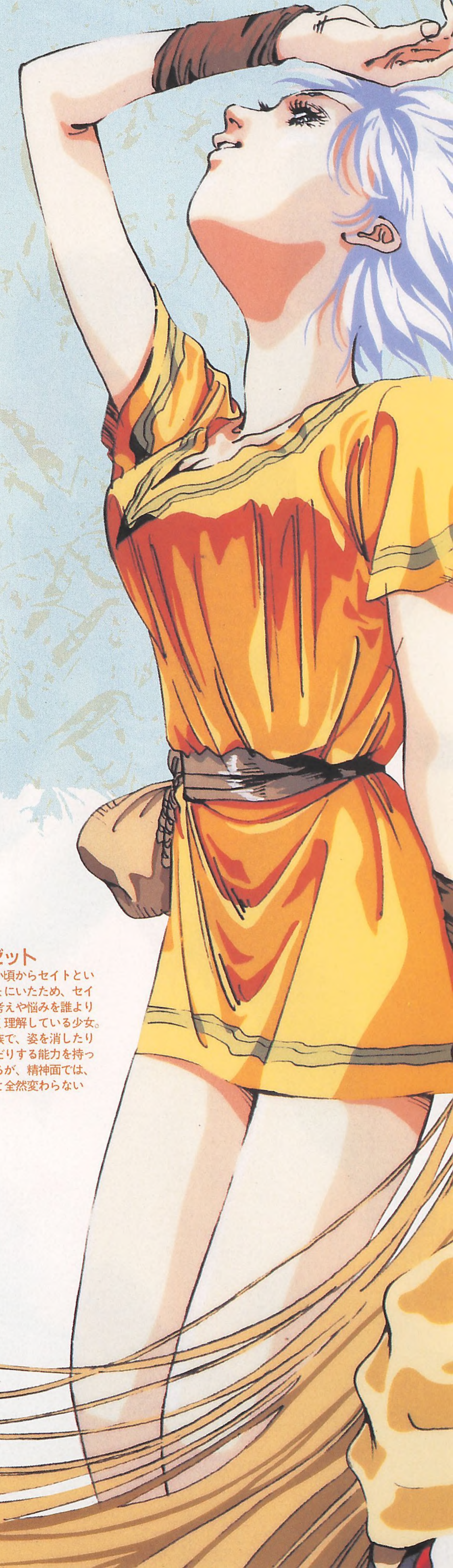
　――もし、ぼくがエルヴァーズの生まれかわりだとしたら、ぼく自身、セイトという人間の想いはいったいどこにあるのだろう。

　そして、ミラに対してもこう思う。

　――ミラに対するぼくの気持ちは本物なのだろうか。自分の中のエルヴァーズである部分が彼女に魅かれているだけで、本来のぼく、セイトという人間にとっては、ミラとは何のかかわりもないんじゃないだろうか。

　こういう迷いや疑いは弱さにつながる。それが彼自身を破滅へと導くかもしれない。セイトが強い心と信念を持ち、自分の中のエルヴァーズをうまく制御することができれば、彼は無敵の英雄になれるだろう。しかし、もしセイトが自分の弱さにのみこまれ、自分の中のエルヴァーズを制御できなかったとしたら、その時は……。

　セイトが手にした巨大な力は、このように苛酷な試練をはらんでいる。それでも、セイトは自分の運命に立ち向かう決意を固め、行動を開始した。道は険しい。でも、それをやりとげるしかない。それしか、セイトの生きる道はないのだから。



フセット
小さい頃からセイトといっしょにいたため、セイトの考えや悩みを誰よりもよく理解している少女。妖精族で、姿を消したり飛んだりする能力を持っているが、精神面では、人間と全然変わらない



がんばれセイト君
英雄への道
集中特集

英雄とは何か。その答えがこの物語である

英雄というと、あなたはどんなイメージを思いうかべるだろう。強い、カッコいい、天才、スーパーマン。生まれながらに人より秀れた才能を備え、やりたいことをやっちゃう人、そんなふうに思っているのじゃないだろうか。

だけど、英雄というものはなろうと思ってなれるのではない。歴史が必要とする時、自然に生まれてくるものだ。

英雄が必要とされる時、それは奇跡でもおこらないかぎり、国や民族が滅びてしまう、そんな局面を迎えた時だ。英雄の圧倒的なパワーだけが状況を変えられる、と人が信じる時なのだ。

セイトがバセット教徒の間でたやすくリーダーになれたのも、実はそのためである。人々は彼に英雄を期待したのだ。確かに彼はエルヴァーズの剣を使って巨人に変身できる。しかし、変身してどれほどのことができるだろう。

強大な軍事力と豊かな資金を持つアメリカ合衆国が、ついにゲリラ戦法のベトナムの民衆に勝てなかったように、強い信念と緻密な作戦で当たれば、バセット側にも勝機があるかもしれない。バセット教徒たちは負けるわけにはいかない。なぜなら、負ければ皆殺しにされることがわかっているからだ。それだけに、彼らの精神的なリーダーであるセイトの役目も重い。エルヴァーズの剣と盾そして仲間たちとの触れあいが、セイトの心を支えてくれる

セイトよ、さらに孤高の高みをめざせ

巨人に変身している間は、自分の精神のコントロールもろくにできないのに。

セイトの能力を確かめもせず、人はセイトを信じ、時に彼をかばって命を落とす。それほど、人々の状況は苦しいともいえるだろう。

英雄が事をなしとげるのは、彼個人の特殊能力のおかげではない。彼を英雄と仰ぐ人々のパワーによってなしとげられるのだ。リーダーが英雄であると信じた時、人々は彼の命令を絶対的なものだと思い、忠実に実行するだろう。それが軍隊という集団なら、強大な敵にも死にもの狂いでぶつかり、奇跡的な勝利も収めることができるだろう。その結果だけを見て、人は彼が英雄であることを確信する。

しかし、英雄とされた人間にとっては、これは苦しいことだ。他人からみれば超越した存在でも、彼個人としては一人の人間。悩みもあれば苦しみもある。しかし、他人とそれをわかちあうわけにはいかないのだ。

この物語に描かれているのは、セイトという英雄の等身大の人間像である。英雄譚のカッコよさとは、これはちょっと違うかもしれない。しかし、見かけのカッコよさを超えた何かを、読んだ人は感じることができるだろう。



弱さを持ったヒーロー それがセイトの魅力!?



RPGっぽい展開を予想したため、セイトの服装はご存じのように地味な設定になっている。農民の子という条件もあるが、あとで鎧や盾などのアイテムがくっついた時、イラストにしやすいだろうという美樹本氏の計算があったためだ。今の服装もセイトらしさが出て好評だが、現在の展開を予想していたら、もっと違った服装になっていたに違いない。このイラストは、RPGっぽい小説だったら最終的にセイトの格好はこうなっただろうという想像図である

がんばれセイト君

英雄への道

集中特集



イラストの美樹本晴彦が語る「エルヴァーズ」

最初に「エルヴァーズ」のお話を伺った時には、ＲＰＧっぽい小説ということだったんです。主人公が冒険の旅をするうちに、剣とか盾、鎧といったアイテムが徐々に増えていくものだ、と。それで明快なアクション活劇を予想していたら、いきなり試練の連続で(笑)。最初、ちょっととまどいました。

結局、この作品はストレートなヒーローものではなく、もっとまじめな意味で英雄というものを捉えている。華々しい戦闘とかアクションよりも、主人公の葛藤等の内面の方に重きを置いているので、英雄の伝記を読むようなおもしろさがありますね。だけど、イラストレーターの立場としては、アクション活劇の方がやりやすかったかな。アクション活劇の決めのポーズを描く方が、案外好きだったりするから(笑)。これは、人物の会話とか立姿とか、静的なシーンが多いので、変化を持たせなくちゃとか思って緊張したりして。結局、萎縮するだけだったり……。

それから、ファンタジーというジャンルの絵を手がけたのは、これが始めてだったので、そういう点でも最初の頃はとまどいがありました。資料ひとつとっても、何を見ればいいのかよくわからなかったし。個人的には、ファンタジーもアクションも、ほとんど読んでいません。ファンタジーを読むのはこの「エルヴァーズ」がはじめてぐらいかな。ふだんは連城三紀彦さんとか向田邦子さんといった、日常生活を描いたものが好きで読んでいます。といっても、最近ではあまり読書する時間もなくて、本を読むのは、さし絵の仕事をするために、どうしても読まなければいけない原稿だけですね(笑)。

「エルヴァーズ」に話を戻しますと、バセット側以上にエール神側の将軍たちがいいですよね。それぞれ野心とか、ゆがんだ生い立ちがあるみたいだし。そういうドロドロした部分がもっと読みたいですね。それから、イラストを描くときに、美形の設定をいろいろ作ったのが印象に残ります。今まで美形を描く機会があまりなかったものですから。将軍の中で描きやすいのは、黒髪のイアリー・エスベルト。白い髪のアーレン・マイシャ将軍も好きですけど、出番が少ないのが残念です。

セイトについては、ヒーローヒーローしていないキャラクターだと思います。最近の男の子の持つ弱さに共通するものを持っていると思うけれど、その弱さが表出する部分が少し違いますね。今の男の子なら、女の子とうまく話ができないとかいったところで悩んだりするけど、セイトの場合、強すぎる武器を自分が背負いきれるかみたいなところで悩むわけだから、ふつうの人とはレベルが違いますね。

でも、ああいう弱さは女性からみると、魅力があるのかもしれませんね。フゼットとかリムトとかお姉さんっぽいキャラクターからみると、なんとかしてあげたいと思うんじゃないですか。もっとも、年下の女の子から見ると、じれったいとか頼りがいがないと思えるでしょうけど(笑)。

ミラについては、つかみにくいキャラクターですね。表面的には弱いけれど、シンに強いものを持っているということはわかるけれど、なにしろ登場シーンが少ないですから。いまのところいたぶられるシーンばかりで、かわいそう(笑)。ぼく個人としては、セイトのような性格にはフゼットのような姉さん女房の方があっているとは思いますよ。お姫さまを追っかける気持ちもわかるけど、ぼくだったらずっとそばにいてくれる人の方がいいですね。

16ビットのアレクラスト世界

SWORD WORLD

▶2

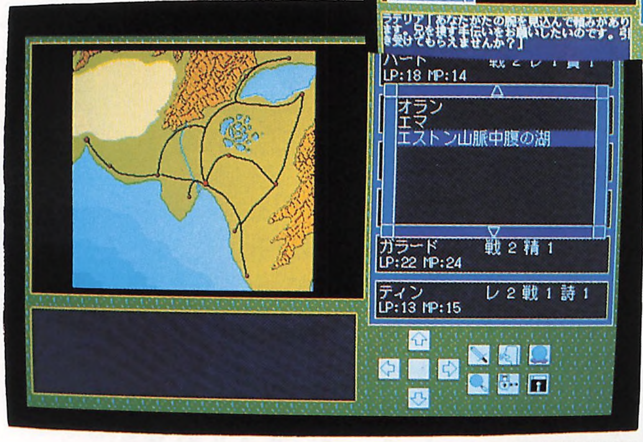
くぬやろくぬやろ……ぜいぜい、お嬢さん、御安心ください、追手は逃げていきました。よろしければ事情をお聞かせ願えますか？　はあ、砂漠の民の族長の娘、ラテリアさん、よい名だ……ほう、族長亡きあと、その座を継ぐべき兄上を探して……なるほど、わかりました、微力ながらお手伝いさせていただきましょう





▲1

さーて、さっそくゲームをプレイしてみよう。いまいるのはオランの街か。冒険者の店で仕事を探してもいいけど、とりあえずはしばらくうろついてみようかな。まずは、隣のエマの街に向かってみよう。おや、街道を歩いていたらいきなり画面が切り替わったぞ。なんと、馬に追われた女性が助けを求めている！　ここで逃げたら男じゃない！　よーし、戦闘だっ！



◀3

ラテリアの兄、ツーレが戻らなければ、ダライアという男が族長の座についてしまう。彼女を追っていたのは、おそらく彼の手下だろう。トインの村の酒場で、やっと手がかりを得た。ツーレはエストン山脈の湖にいる？　OK、と村を出ると、マップの選択肢にちゃんと湖が……なるほどね

百本のミッションから まず一本の冒頭の紹介

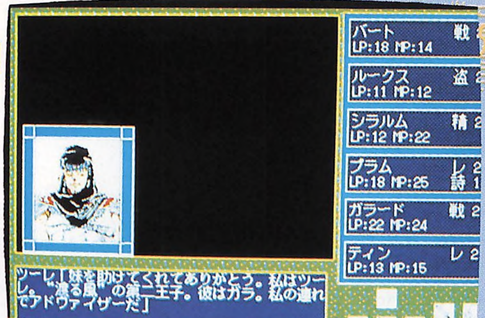
『ソード・ワールドRPGコンピュータ・ゲーム』も、とうとう画面写真をお見せできるところまできた。開発版の画面なので、製品版とは違うところもあるけれど、その点はご容赦を。

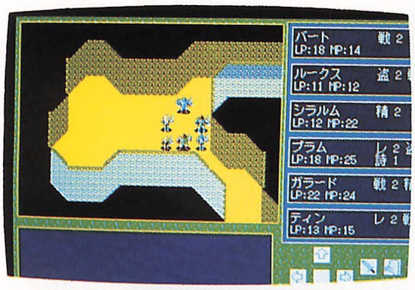
とりあえずさわりだけをプレイしてみたんだけれど、いやあ、すごいすごい。たくさんのミッションがあるって話は聞いていたけれど、まさか、街道を歩いていたらいきなり事件に巻き込まれちゃうなんてパターンもアリだとはね。砂漠の民のツーレ、兄おもいのラテリア、悪役ダライア――いろんな人間がでてきてビシバシしゃべるしバンバン動く、意外などんでんがえしはある。これが百本近くあるミッションのうちの一本だとはとても信じられない完成度の高さだ。

コンピュータRPGは確かに面白いけれど、テーブルトークRPGと較べるとなにかもの足りないものがあった。『ソード・ワールドRPG』などをプレイしていて「こんなことがコンピュータでできたらもっと楽しいのにな」と思ったことがある人も多いだろう。このゲームは、そんなきみをきっと満足させてくれるぞ。

▶4

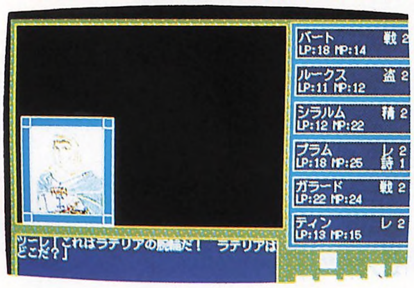
よーし、見つけた！　え？　まだ帰れない？　この先の洞窟にある魔晶石を持ち帰って、涸れたオアシスを蘇らせれば皆が族長と認めてくれる？　あー、わかりました、じゃ行きましょう。ラテリアさんと、ツーレさんのお連れのガラさんはここで留守番ね。しっかり守ってあげてよ





◀5

おおっ、ここが洞窟か。このあたりは普通のコンピュータRPGの感覚だな。よーし、進めーっ、進めーっ！　おおっと、出たなモンスター！　このバートさまを相手にしたのがきさまの運の尽きだ。地獄で後悔しろぉぉっ！　あ、けっこう強い……



◀6

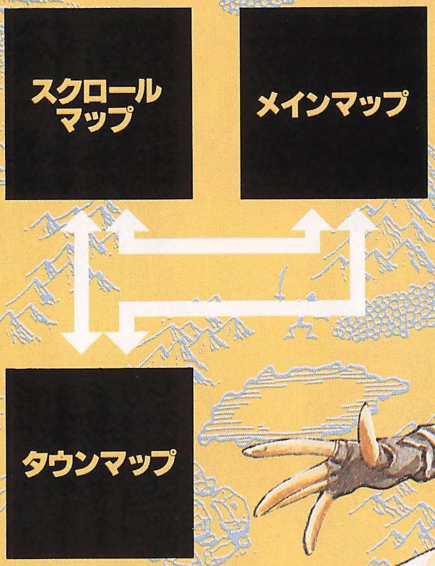
あーしんど。でも魔晶石は手に入れたぞ。ラテリアさーん、これで帰れるよお……あれっ、だれもいない？　げげ、まさか、あのガラって男がダライアの手先だったなんてことは……きしょーめ、こうなりゃ村に戻って、ダライアと決着をつけてやる！

ゲームの流れ

コンピュータRPGというと、広いマップの上で、自分のキャラをえんえん動かして……というイメージがあるけど、このゲームはひと味違うぞ。右の画面はオラン周辺を表しているが、たとえばエマという街に行きたいと思ったら、右の画面でエマを選択するだけでいいのだ。画面には、エマの街のマップが表示される



➡メインマップから洞窟に入ったり、タウンマップで特定の建物に入ることを選んだりすると、洞窟や建物の内部がスクロールマップで表示され、パーティーはその中を移動することになる。このマップで、街の住民と会話して情報を得たり、はたまたモンスターと戦闘したりするわけだね。右ページの5の画面が、このマップにあたる



➡このゲームではほとんどの街についてしっかりとしたマップがある。たとえば、メインマップでオランを選択すると、画面には王城やラーダ神殿、盗賊ギルドや常闇通りなどが描かれたオランのマップが表示され、プレイヤーであるきみにどこに行くのかを聞いてくる。仕事が欲しいのなら、冒険者の店を選択すればいいわけだ

たいへん長らくお待たせいたしました！
『ソード・ワールドRPGコンピュータ・ゲーム』
画面写真を本邦初公開！
きみのキャラが経験することになる
数々のミッションの中から
とりあえず1本を選んでプレイしてみた
加えてその独特のシステムも徹底解剖
テーブルトークRPGの楽しさが
コンピュータで味わえるのも、もうすぐだ！

待望のコンピュータ版システム大公開！



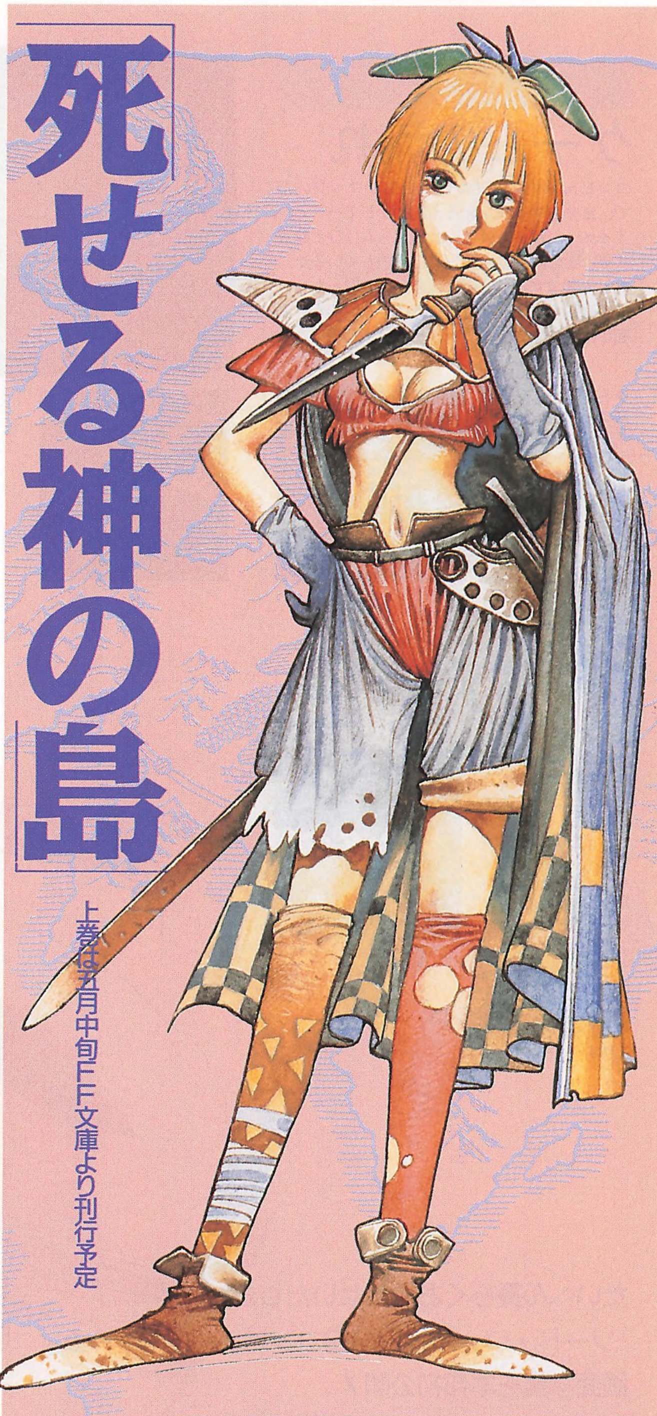
ILLUSTRATOR／TAKUHITO KUSANAGI

コンピュータ・ゲームがきみだけの物語を創るものなら
小説は特別仕立ての英雄伝説をお送りする
きみがゲームで出会ったキャラが、小説でも活躍する
きみがゲームで経験した事件を、主人公も経験する
さあ、もうひとつの冒険の旅に出発だ！



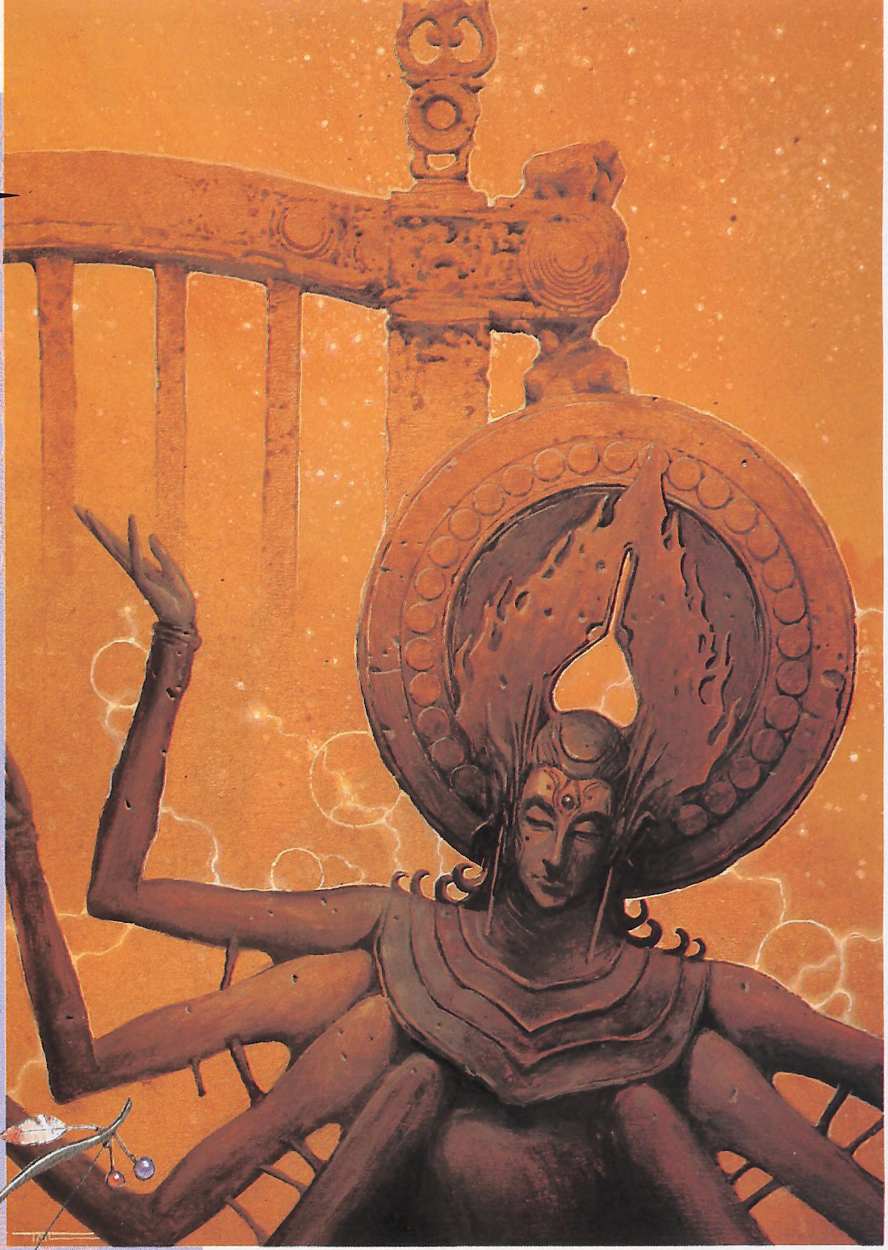
「死せる神の島」

上巻は五月中旬FF文庫より刊行予定



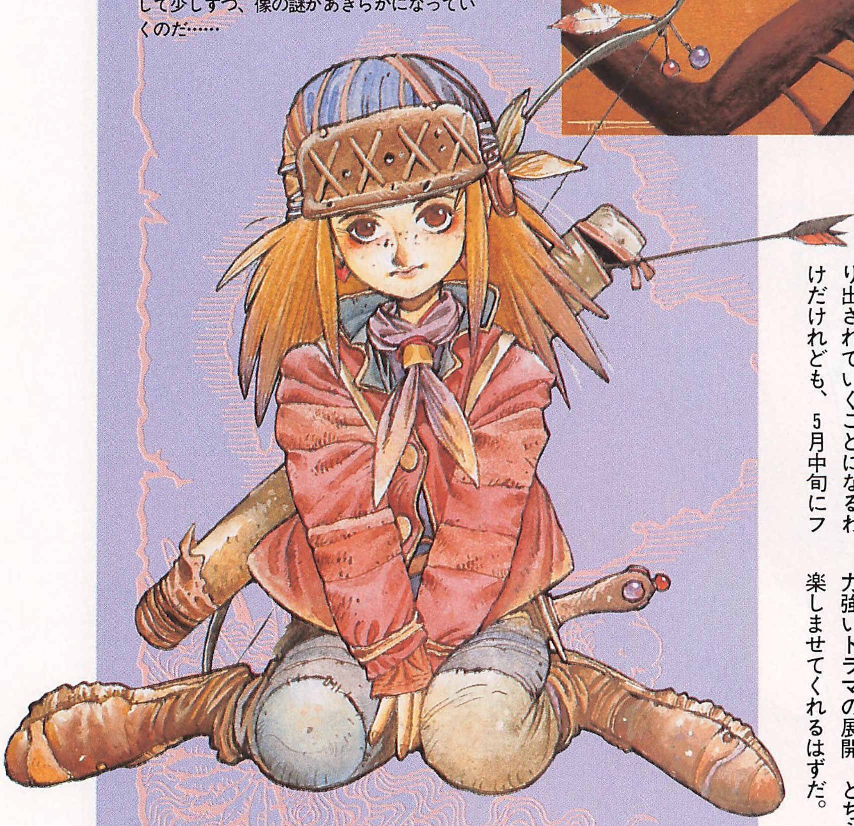
コンピュータvs小説

“自由人の街道”をオランへの帰途についていたバートたちは、騎馬の一団が黄土色のほこりを巻き上げつつこちらに向かってくるのに気づいた。先頭の女性が追われているようだ。全員、見慣れない服装で身を固めている。リザンが言った。
「あれはカーン砂漠の住人のようだが……」
ファンタジア文庫『死せる神の島』には、だいたいこんな感じで始まる1シーンがある。そう、これってまったく、14ページの1の画面そのままの場面なんだよね。左のイラストが小説版のラテリアだ。小説とゲーム、細かいところでは違っているけれど、砂漠の民の族長の継承権争い、という大筋は変わらない。上のナイトシェードも、小説とゲームではちゃんと同じようなシチュエーションで顔を出すぞ。小説では、主人公のバートが彼女にちょっと魅力を感じちゃうシーンもあったりする。きみのキャラが、ゲームで彼女とどういう物語を創ることになるのか、実際のプレイで確かめてみてね



邪神像の謎

さて、『死せる神の島』の物語の本筋に（そしてコンピュータ・ゲームのメインプロット に）深く関わっているらしいのが、左の7本の腕を持つ不気味な彫像。“幸運のお守り”というふれこみで、オランの冒険者の店“奇跡の店”に持ち込まれた品物だ。台座に刻まれた上位古代語によると、7本の腕すべてに武器を持たせたとき、この彫像はなんらかの力を発揮するらしい。興味を持った“奇跡の店”の主人は、バートとリザンのふたりに、エルフのシラルム、グラスランナーのプラム（下）を加えた4人のパーティーに、その武器を探してきてくれと頼む。小説では、これがバートたちの最初の仕事になり、パーティーは斧(おの)があるというドワーフの村を目指す。ゲームでも、きみはオランで同じ依頼を受けるだろう。他のミッションの途中で、武器のいくつかを手に入れることもあるかもしれない。そして少しずつ、像の謎があきらかになっていくのだ……



数々の冒険は小説＝英雄伝説となる

コンピュータ・ゲームで、きみはたくさんのミッションをこなしていくうちに、次第にオランとその周辺を巻き込む大事件の謎に迫っていく。ゲームをプレイすれば、楽しみながら、自分だけの物語を創り上げていくことができるわけだ。テーブルトークRPGでは、こういう楽しみをキャンペーン・ゲームと言うけれども、コンピュータでこんな遊び方ができるというのは、実にすごいことだと思わない？

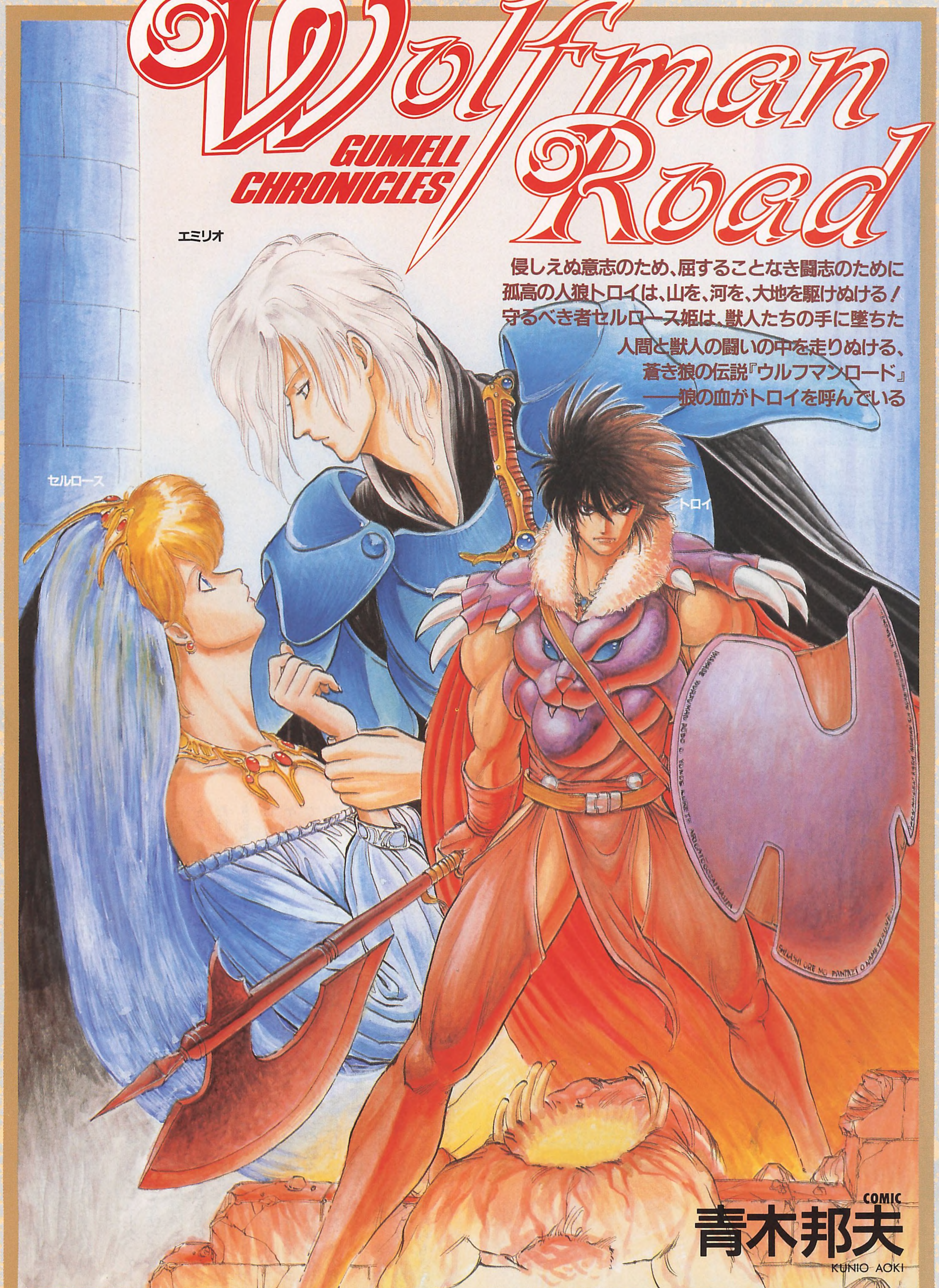
『ソード・ワールドRPGコンピュータ・ゲーム』が発売されれば、全国で数え切れないほどの物語が創り出されていくことになるわけだけれども、5月中旬にファンタジア文庫の一冊として刊行される『死せる神の島・上巻』は、言ってみればスペシャル・メイドの物語、英雄伝説だ。

この小説は、コンピュータ・ゲームと同じ背景、同じ設定を使って書かれている。主人公たちの冒険も、ゲームのミッションと共通したものが多い。

主人公は、兄弟として育てられたが、血はつながっていないバートとリザンのふたり。きみのキャラクターがコンピュータ・ゲームで経験するのと同じミッションの数々をくぐり抜けながら、彼らは成長していくわけだ。その冒険の果てに待つのはなにか？

コンピュータ・ゲームの、きみだけの物語を創れるという暖かみ、小説の力強いドラマの展開、どちらもきみを楽しませてくれるはずだ。

16ビットのアレクラスト世界


Wolfman Road
GUMELL CHRONICLES
エミリオ
侵しえぬ意志のため、屈することなき闘志のために
孤高の人狼トロイは、山を、河を、大地を駆けぬける！
守るべき者セルロース姫は、獣人たちの手に墜ちた
人間と獣人の闘いの中を走りぬける、
蒼き狼の伝説『ウルフマンロード』
——狼の血がトロイを呼んでいる
セルロース
トロイ
COMIC
青木邦夫
KUNIO AOKI

ロンリー・ウルフガイが己の運命に出会う時

ガメル連邦において起こった人間対獣人の戦争。長きにわたって続いたこの戦いも、連邦最大の勢力を持つニトロ公国に誕生した〈勝利の女神〉の導きにより、人間側の勝利に終わった。

終戦から5年。敗北者として虐げられてきた獣人たちが、再び反乱の狼煙を上げた――『ウルフマンロード』の物語は、この時代から始まる。

獣人の中でも、極めつけの能力を有する狼の一族。その中でも〈鬼狼〉の異名を持つトロイは、先の大戦の功労者として、他の獣人たちからも一目置かれていた。その彼が、ニトロ公国の〈勝利の女神〉こと、王女セルロース誘拐の命を受け、仲間と共にニトロ城に攻め込んだのである。

大戦で獣人たちを打ち負かした女神の正体を確かめ、あわよくば……などと下心を持ちながら城に潜入したトロイだったが、彼の目前に現れたセルロースは、なんと14歳の少女だった!! 驚愕するトロイの手を、親しみを込めて優しく握りしめるセルロース。そのとき、彼の心に"声"が響いた――「強い人…、この子を守って……」と。

セルロースを人質に城外に出たトロイ。だが、逃げ出そうとするセルロースは崖下に落ちてしまう。彼女を救ったのは、誘拐計画のリーダーでトロイの戦友でもあるグリフォンだった。

しかし、彼はセルロースを捕えると、ニトロ軍兵士に取り囲まれたトロイを見捨てて逃げてしまう。怒り、獣化しようとするトロイ。だがその能力は、グリフォンによって封印されていた!

傷を負いながらも辛うじて逃げのびたトロイは、グリフォンたち一行に追いついた。何故自分を見捨てたかと問うトロイに、狼の一族は謀反を企てた疑いがあるため、全員抹殺せよとの命令が出ているとグリフォンは告げる。

驚く間もなく襲いくる獣人たちに、窮地に追い込まれるトロイ。そのとき一体の魔法の鎧が現れた!

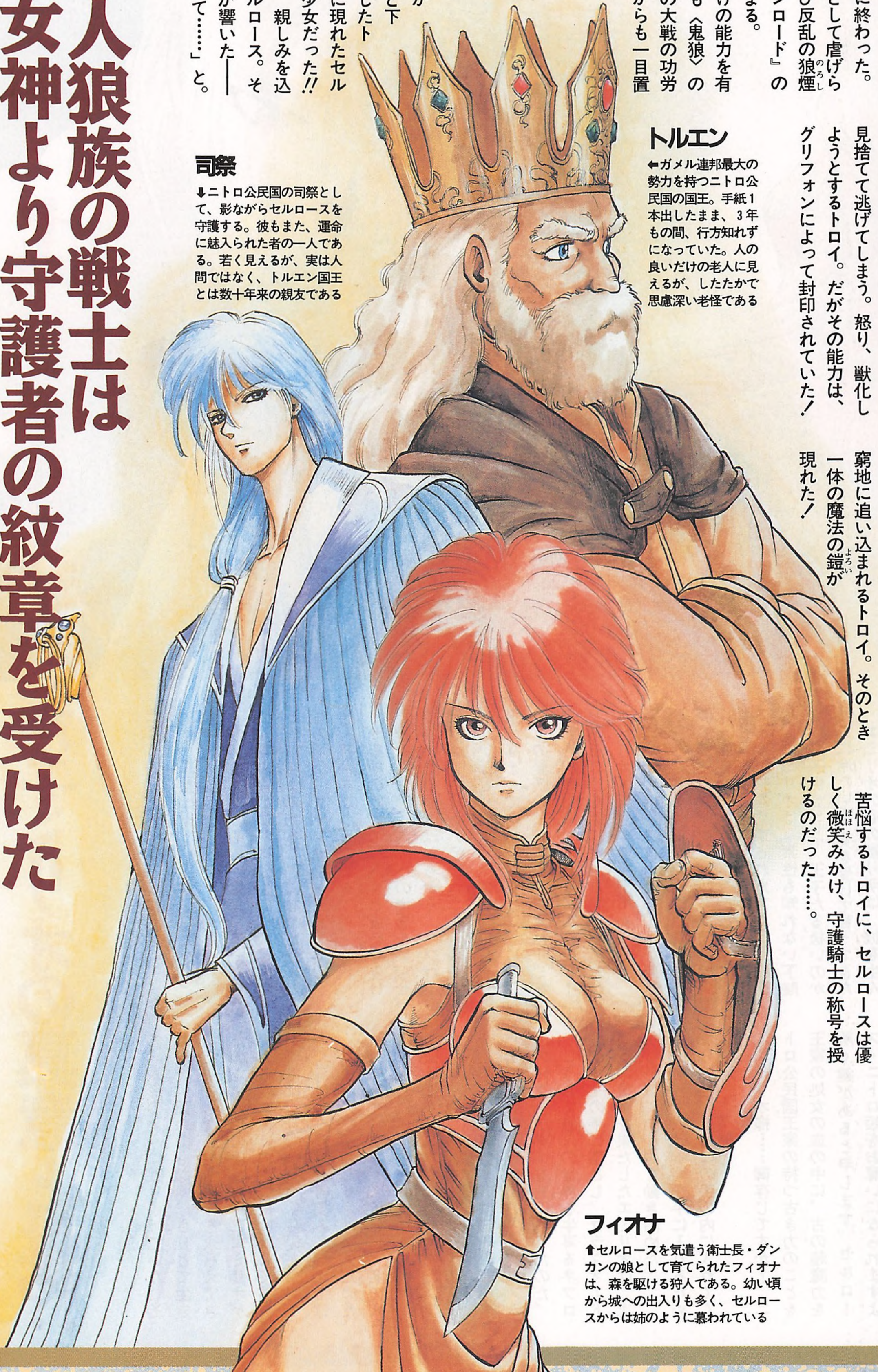
鎧を操っていたのは、ニトロ公国の司祭。彼もまた、あの"声"に導かれた者だったのだ。

司祭によって封印を解かれ、獣化し、グリフォンを倒すトロイ。だが……。

「オレの敵は誰だ? 味方は誰だ? オレはいったい、何者なんだよ!!」

苦悩するトロイに、セルロースは優しく微笑みかけ、守護騎士の称号を授けるのだった……。

気高き人狼族の戦士は勝利の女神より守護者の紋章を受けた

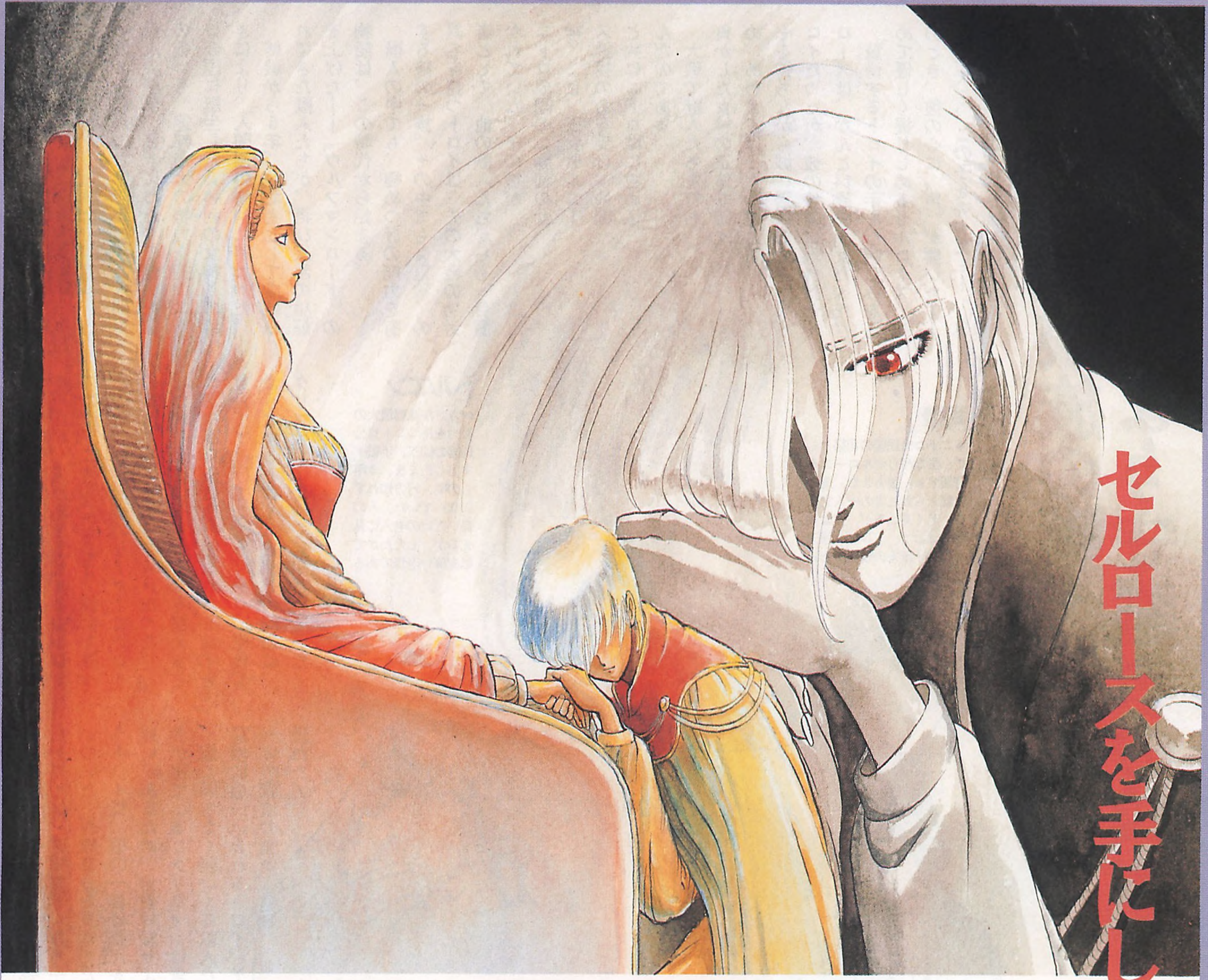


トルエン
←ガメル連邦最大の勢力を持つニトロ公民国の国王。手紙1本出したまま、3年もの間、行方知れずになっていた。人の良いだけの老人に見えるが、したたかで思慮深い老怪である

司祭
⬇ニトロ公民国の司祭として、影ながらセルロースを守護する。彼もまた、運命に魅入られた者の一人である。若く見えるが、実は人間ではなく、トルエン国王とは数十年来の親友である

フィオナ
⬆セルロースを気遣う衛士長・ダンカンの娘として育てられたフィオナは、森を駆ける狩人である。幼い頃から城への出入りも多く、セルロースからは姉のように慕われている

トロイ&セルロース
➡5年前の大戦終結でもたらされた、人間と獣人のわずかな蜜月時代は、若き獣人王ネフローゼの誕生によって終わりを告げた。そして二人は、新たなる戦乱のさなかに出会った。セルロースは人間たちを勝利に導く女神として。トロイは獣人の勝利のために、彼女を誘拐する刺客として。結びつけられた二人の運命は、今まさに動き始めたばかりなのである



セルロースを手にしたエミリオの真意とは!?

若く哀しき独裁者が母の温もりを求める時

ガメル連邦の中で、最大の勢力をもつ人間の国がニトロ公国ならば、人間と再び相まみえることになった獣人たちの国が、ブラフォード王家を頂く、獣人領ネフローゼである。

5年前の敗戦で、痛手と虐待を受けた獣人たちは、人間への憎悪を募らせていった。他国はともかく、ネフローゼではいつ戦争が起こっても不思議ではないほど、対人間感情が悪化し、緊張が高まっていったのだ。

その緊張の糸に、たやすくハサミを入れた男がいる。弱冠16歳でネフローゼ国王の位を手にいれた男……それがエミリオ・ブラフォードであった。

エミリオはネフローゼ前国王が何処からかさらわせてきた女に生ませた子供で、兄のアシッドとは異母兄弟である。前王の存命中から、獣人の長となるべく将来を約束されたアシッドに比べ、エミリオは「素性も知れない下賤な女の子供」として、王子たる扱いのかわりに冷たい嘲笑を受けて育ってきた。

エミリオの心の拠り所は、彼を生んだ母だけだったが、その母はエミリオを出産直後に謎の休眠状態に陥ったまま、人形のように眠り続けていた。それ以降、死ぬでもなく、さりとて生きて話すでもなく、命だけを永らえてきたのだ。人形のような母にエミリオがいくら愛を捧げても、母は決して彼を抱いてはくれない。いくら愛を求めても、母はエミリオに微笑みを与えてはくれないのだ。エミリオは一人だった。誰に心許すでもなく、母と言う名の人形を愛し続けていたのである。

彼は母をここまでに追い込んだブラフォード家に復讐を決意する。前王を毒殺し、兄・アシッドに暗殺の罪を着せ王位を奪い、短期間の内に実にスムーズにクーデターを完了させたのだ。

こうして獣人の世界を牛耳るネフローゼをその手に落とし、ブラフォード家への復讐を果たしたエミリオは、次なる野望に向かって動き始めた。

「母を蘇生させる術を手に入れるためなら、世界をもこの手の内に入れてくれよう……」

「エミリオ様……御存じですか？　ニトロ公民国王家の持つ古き力のことを。王家の処女の血の中に、古の超魔力を解く鍵があると申します。セルロース・ニトロ姫をお奪いになられますよう。必ずや、お役に立ちましょう」

セルロースの統べる超魔力さえあれば、母に命を吹き込むことができるかもしれない。腹心・イシュタルの進言をいれて、エミリオは獣人の再決起とセルロース姫奪取を計画した。

エミリオ

⬆獣人国・ネフローゼの王子に生れながら、誰一人として彼を愛してくれる者はなかった。生命の輝きを失ったままの母が、哀しき王子・エミリオを抱く日は訪れるのだろうか!?

トロイの内なる力が目覚めた！だが、物語は始まったばかり——

バンディッツたちの船が夜空を滑る時

グリフォンによるセルロース奪取計画が失敗に終わったことを知ったアルジャ・リーンは、新たな奪取作戦を展開しようとしていた。

別動隊長であり、トロイに闘いのイロハを教えた師でもあるアルジャは、遠隔投影を使ってとらわれの身となっていたトロイに忠告とも甘言ともつかない暗示をかける。

「おまえ、あの娘に惚(ほ)れているんだろう？　なら奪うんだよ。力ずくでね！」

アルジャの言葉はトロイの意識の下にある狼の本能を解き放つ。

仲間を裏切ったトロイに失望したアルジャは、自分にさえ御(ぎょ)し難(がた)かった鬼狼・トロイを変えようとしている小娘……セルロースに、嫉妬(しっと)を含んだ眼差しを向けていた。

強力な戦士に育て上げてもらった恩を忘れ、自分の手もとから逃れようとしているトロイへの怒り、そのトロイを自分から奪い去っていったセルロースへの憎しみが、アルジャの行動を、より過激な方向に走らせているのだ。アルジャは、トロイとセルロースの間にできかかっていた信頼を、打ち崩そうとしていた。

その時、いち早く異変に気づいた衛士長の娘フィオナは、トロイに一撃を加え、彼の暗示を解いた。だが、その戦いで獣化できないほど消耗したトロイは、直後に乗り込んできた二人の獣人、ランディとドグラを相手に、苦戦を強いられることになってしまう。

「よお、トロイ。いいザマだな」

執拗(しつよう)なドグラの電撃は、ボロボロになったトロイを痛めつける。そして、アルジャの持つ魔剣によって、城ごととどめを刺されたかに見えた。

が、突然、薄れゆくトロイの意識に再び語りかける〝声〟が聞こえた。

「立つのです！　目覚めなさい！」

同時に体に激痛と高熱が走り、超獣化とも言える現象が、トロイの身体を獣人を超えたまったく別の生物に作り替えたのだ。セルロースの乗った飛空船を追って空を飛ぶ超獣人トロイ！　だが……。

「死ねェェェエェっ！」

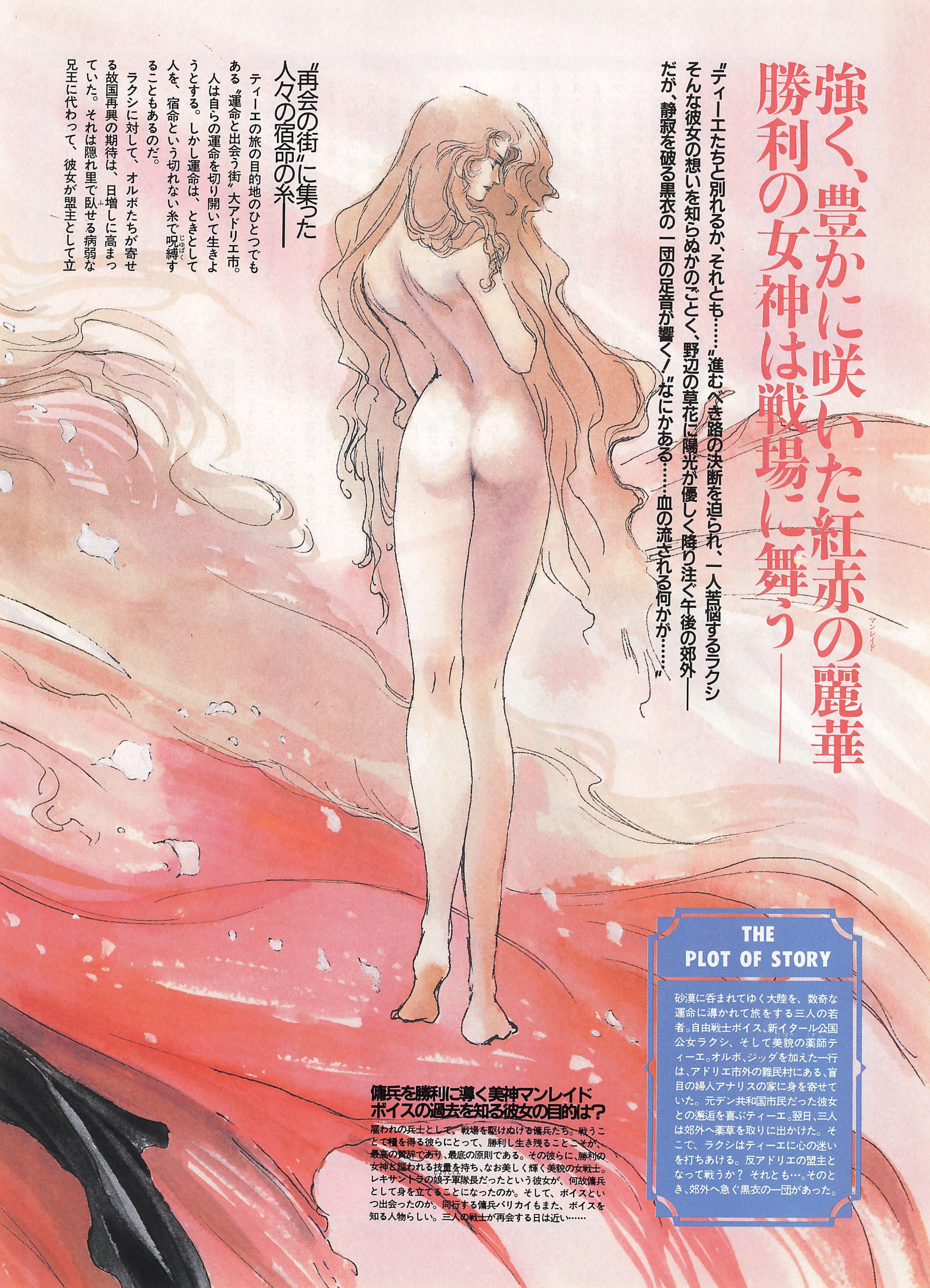
ランディの右腕が、トロイの腹をえぐり抜く。トロイは全ての力を失い谷底へ落ちていった……。

トロイの命は？　セルロールの運命は？　そしてガメル連邦の将来は？　事態は新たな局面に突入する！

ランディ＆アルジャ

⬇アルジャ・リーンとランディは、死んだグリフォン同様、トロイが獣人国・ネフローゼにいたころ同じ部隊でともに戦ったかつての戦友である。セルロースをつれ去り、裏切り者トロイを抹殺するため、トロイの抜けた戦列にドグラを加えてニトロ城へ乗り込んでくる。眠れる力を呼び起こされたトロイの前には、到底かなうはずもないと思われたが……





強く、豊かに咲いた紅赤の麗華(マンレイド)
勝利の女神は戦場に舞う――

〝ティーエたちと別れるか、それとも……〟進むべき路の決断を迫られ、一人苦悩するラクシ
そんな彼女の想いを知らぬかのごとく、野辺の草花に陽光が優しく降り注ぐ午後の郊外――
だが、静寂を破る黒衣の一団の足音が響く！〝なにかある……血の流される何かが……〟

〝再会の街〟に集った人々の宿命の糸――

ティーエの旅の目的地のひとつでもある〝運命と出会う街〟大アドリエ市。

人は自らの運命を切り開いて生きようとする。しかし運命は、ときとして人を、宿命という切れない糸で呪縛(じゅばく)することもあるのだ。

ラクシに対して、オルボたちが寄せる故国再興の期待は、日増しに高まっていた。それは隠れ里で臥(ふ)せる病弱な兄王に代わって、彼女が盟主として立

傭兵を勝利に導く美神マンレイド
ボイスの過去を知る彼女の目的は？

雇われの兵士として、戦場を駆けぬける傭兵たち。戦うことで糧を得る彼らにとって、勝利し生き残ることこそが、最高の賛辞であり、最低の原則である。その彼らに、勝利の女神と謳われる技量を持ち、なお美しく輝く美貌の女戦士。レキサントラの娘子軍(じょうしぐん)隊長だったという彼女が、何故傭兵として身を立てることになったのか。そして、ボイスといつ出会ったのか。同行する傭兵バリカイもまた、ボイスを知る人物らしい。三人の戦士が再会する日は近い……

THE PLOT OF STORY

砂漠に呑まれてゆく大陸を、数奇な運命に導かれて旅をする三人の若者。自由戦士ボイス、新イタール公国公女ラクシ、そして美貌の薬師ティーエ。オルボ、ジッダを加えた一行は、アドリエ市外の難民村にある、盲目の婦人アナリスの家に身を寄せていた。元デン共和国市民だった彼女との邂逅を喜ぶティーエ。翌日、三人は郊外へ薬草を取りに出かけた。そこで、ラクシはティーエに心の迷いを打ちあける。反アドリエの盟主となって戦うか？ それとも…。そのとき、郊外へ急ぐ黒衣の一団があった。

風の大陸

The Weathering Continent

「再会の街」IV

つことである。だが、今の彼女には、ティーエに対して芽生えた信頼以上の感情を、どうすることもできないのだ。肉親への愛と異性への愛――選択し、切り捨てるにはあまりに大きな二つの絆。その間で少女の心は揺れ動く。

美貌の女戦士マンレイドにとって、ボイスとは何なのか。かつて唯一彼女を破った敵として、憎むべき相手なのか、それとも……。彼女と同行する戦士バリカイを含め、三人を結ぶ絆は、何故か悲しい再会を予感させる。

王と奴隷。叶わぬ恋と知りながら、イルアデルに思いを募らせる少女アナイナ。決して結ばれぬ愛に身を焦す彼女の瞳は、思い人と瓜二つのティーエの姿を、どう映したのだろう。母の恩人である彼を、イルアデルが探していることに気付いたら、彼女はどうするのだろうか……。

宿命の糸で紡がれた〝再会の街〟に、人は集い、そして運命と出会う……。

AUTHOR
竹河聖
SEI TAKEKAWA
ILLUSTRATOR
いのまたむつみ
MUTSUMI INOMATA





カリスタ母子を狙って黒衣の凶刃が走る――!!

VIII

黒装束の一団は、やがて街道の脇の草叢の中に身を潜めた。

ティーエとラクシも、ボイスの指示に従って、丘の上に隠れたまま動かない。

風が夕風に変っていた。

微かな湿り気を帯び、ヒヤリと冷たい。

「人が近付いて来ます」

ティーエが言った。

「アドリエの都市の方から……」

こうして、見張りをしていれば、ティーエは誰よりも遠くの物を見、音を聞き、気配を知ることができる。

ラテル山中の修行で五感を鍛えているだけでなく、精霊たちも協力してくれるからだ。

ただ、ティーエは集中力があり過ぎる。

ひとつの事に心を向けてしまえば、他の事は全て忘れ去る。

「人……」

ボイスも目を凝らす、

地平線上に黒い点が見えた。動く点だ。

「複数か……」

「十二、三人ですね」

「旅人」

ラクシもやっと、動くものを見付けた。

砂漠を旅して来た者の強みだ。これが都市の人間なら、まだ何ひとつ発見できはしない。

「輿が一台。それに供の者だね」

旅人ではあるまい。

旅人だとしても、目的地はごく近くだろう。

この街道は、あまり人通りの多い道ではないが、ここから一、二時間の所にアドリエ市の上流階級が別荘を持っている避暑地がある。

そこに行くのかもしれない。

「輿は、女物だな」

ボイスは訝しむ。

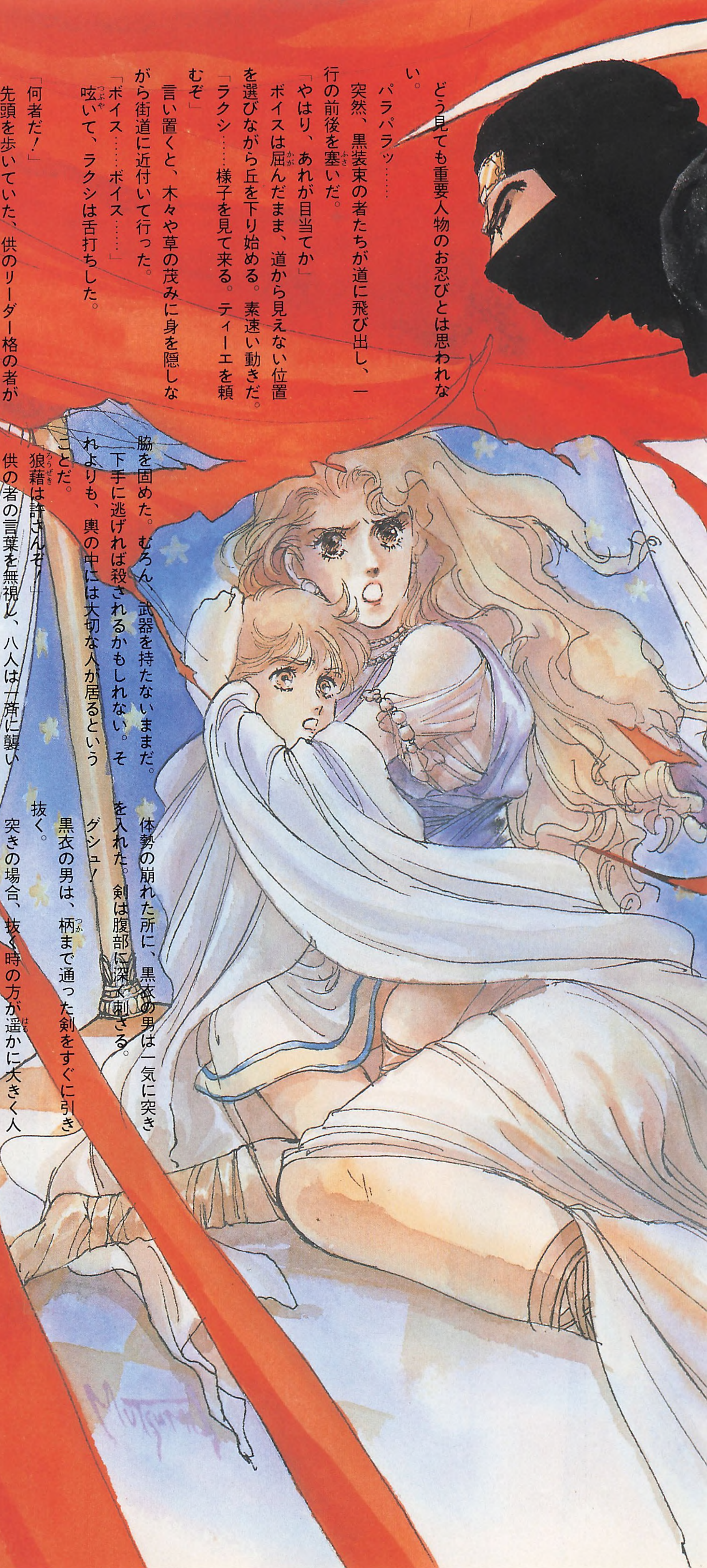
いくら黒影団でも、女物の輿に用があるとは思われない。

「目的は別か……」

ボイスは顎に指を当てて考えた。

一行はゆっくりと近付いて来る。

女物の輿を中心に、輿を担ぐ屈強の奴隷が四人。交代用員が二人、剣を持った供の者が三人。侍女らしい女が二人。



どう見ても重要人物のお忍びとは思われない。

パラパラッ……

突然、黒装束の者たちが道に飛び出し、一行の前後を塞いだ。

「やはり、あれが目当てか」

ボイスは屈んだまま、道から見えない位置を選びながら丘を下り始める。素速い動きだ。

「ラクシ……様子を見て来る。ティーエを頼むぞ」

言い置くと、木々や草の茂みに身を隠しながら街道に近付いて行った。

「ボイス……ボイス……」

呟いて、ラクシは舌打ちした。

「何者だ！」

先頭を歩いていた、供のリーダー格の者が怒鳴る。

黒服の者たちは何も言わない。

無言のまま、スラリと剣を引き抜いた。

総勢八人。人数的には一行よりも少ないが、輿を守る戦闘員は三人。奴隷の交代用員を入れても五人にしかならない。

輿を担ぐ奴隷の分までの武器はないのだ。

アドリエ王国内で山賊や海賊の出没する所は多いが、ここは首都のすぐ近郊だ。治安は良い。他ならぬ黒影団も、それには一役買っているはずなのだが。

奴隷たちは輿をそっと地面に下すと、その脇を固めた。むろん、武器を持たないままだ。

下手に逃げれば殺されるかもしれない。それよりも、輿の中には大切な人が居るということだ。

狼藉は許さんぞ！」

供の者の言葉を無視し、八人は一斉に襲い掛かった。

カキーン！

カシーン！

供の者はその太刀を剣で受ける。

しかし、多少腕に覚えはあるとはいうものの、供の者たちは戦闘経験に乏しかった。

一方、黒服の者たちは、明らかに場慣れしている。

「うわっ！」

勇敢な若い奴隷の男が、渡された短剣で闘い、その剣を撥ね上げられる。

グッ！

体勢の崩れた所に、黒衣の男は一気に突きを入れた。剣は腹部に深く刺さる。

グシュ！

黒衣の男は、柄まで通った剣をすぐに引き抜く。

突きの場合、抜く時の方が遥かに大きく人体を切り裂く。内臓にまで達していた傷は、引く力で広げられ、血と他の体液に混って、胃の内容物までが吹き出した。

「うっ……」

奴隷は口から血を吐きながらその場に蹲る。

消化器の損傷は、即死にはいたらない。

「奥方さまを……奥方さまをお守りするんだ」

先頭の男は、二人の敵の剣を交互に受けながら、乱れた息で指示する。

武器の無い奴隷たちと、二人の女が輿の周りに集った。敵は人数が多い。逃げるもすぐ

アドリエ正規軍元帥ゼルフトの娘、カリスタ母子を黒影団が襲う――!?

イルアデルに仕える暦大臣グラウル。彼の配下にある暗殺部隊が黒影団なのだが、彼らは二つの顔を持っている。一つは諜報や暗殺といった忌み嫌われる理由になる闇の仕事である。だがもう一つは、イルアデルたちの護衛を含む、都市の治安を護ることなのだ。彼らは、正規軍や警備の兵たちではカバーしきれない裏の世界にも通じており、都市近郊の街道に山賊が出没しないのは、彼らの功績も大きいのだ。だが、その彼らが何故盗賊のまねごとをするのか？　謎を解くカギは……

に追いつかれ、殺されるかもしれない。しかし、ここに居ても命を助けられる可能性もまた少ない。供の者たちの顔には、恐怖の他に、明らかに迷いがあった。

カッ！

護衛の一人が、首に剣を受け、のけ反る。夥しい血が噴き上った。頸動脈を切断されたのだ。

だが、それは前の男と比べればまだしもだろう。この男にはすぐ死が訪れるが、あの男はまだ地面をのたうち回っているのだ。

残る二人の護衛と武器を持つ奴隷も、形勢は不利だ。

「おい、そろそろ出番だぞ」

近くの灌木の茂みで、この闘いの様子を見守っていた男が、連れに声を掛けた。むろん黒衣ではない。

「なに、むくれてるんだ。マンレイド」

男の連れは、被り物で頭部と鼻から下を覆ってはいるものの、素晴らしい美女だ。ただし、剣を帯びてはいるが。

「あたし……気に入らないわ。こんなの」

マンレイドが美しい唇をへの字に曲げるのは、布の上からもよく分かった。

「バリカイ。なによ、この茶番は……」

「仕方ないだろ。これが仕事だ。金は前金でたっぷりもらってるし……肝腎の貴婦人たちに危害を加える訳じゃなし」

バリカイは皮肉そうに笑った。

「行くぞ！」

「待って！」

マンレイドがバリカイの耳元で大急ぎで言ったのは、行くのが嫌なためばかりではなかった。

人影を認めたのだ。

大きな人影を……。

シュッ！

シュッ！

手投剣が飛ぶ。

「あっ！」

「わっ！」

今しも、護衛たちを屠ろうとしていた黒衣の男のうちの二人がグラリとよろけた。

グッ！

ガシュッ！



大きな人影が飛び込んで来た！ボイス……大きな男――

二人の護衛は、その機を逃さずに、体当りするように相手の身体に剣を突き刺す。

急所は外れたようだが……。

意外な展開に、黒衣の男たちの心が乱れる。そこに、一人の男が飛び込んだ。

ボイスだ。

ボイスは、既に鞘を払った大剣を円を描くように水平に振る。

ガッ！

グシュッ！

鈍い、腹の底に響くような音。

大剣は黒衣の男の一人の首を切断し、もう一人の男の顔の右半分を叩き潰して止った。

ダラリ……眼球が頬の上に垂れ下った。

多少の手加減をしているので、この程度なのだ。

「わっ！」

驚いたのは、黒衣の一団の方だった。

予定外の役者が登場したのだから。

「ボイス！」

続いて、小柄な少年が現われると、半ば茫然としていた黒衣の男に駆け寄る。

男は剣を横に払う。

少年……ラクシは軽くフェイントすると、身を低くし、腰の剣を抜く。

抜き打ちだった。

鋭い片刃の刀身は、正確に男の喉笛を掻き切っている。

声もたてず、男は噴き出す血潮と共に倒れた。

「ラクシ……」

ボイスは苦笑した。

「しょうのない、おじょうちゃんだ」

ラクシがここに居るということは、ティーエを放って来たということなのだから。

「引けっ！」

「引くんだ」

予想外の強敵の出現に、黒衣の男たちの気が乱れる。一団は、戦意を失っていた。

倒れた二人の男を残し、一団は負傷した二人を抱えると、出て来た時と同じ素速さで去る。

むろん、ボイスたちは追おうとはしなかった。

「おかげで助かりました」

リーダー格の男が、ホッと息を吐いて言った。

「こんな所で襲われるとは、夢にも思いませんでしたので……油断でした」

男は髪を短くした頭を掻く。

三二、三歳だろうか、丸顔の、どこといって取り得のない容貌ながら、なかなかに毅然としたところのある男だ。

「もう少し早く来られればよかったんだけど」

ラクシが、倒れた供の者たちを見て、柔らかな形の眉を顰めた。

「ティー……救かる？」

ラクシは、叢の中に声を掛ける。

すぐに顔を薄布で覆った人物が姿を現わし、供の者たちだけでなく、黒衣の二人も調べて回った上で、首を大きく横に振った。

息があるのは、あの腹部をやられた奴隷だけで、その男も、もう手の施しようがなかった。

「あの人……あの人は……」

マンレイドは、灌木の中に立ち尽している。

バリカイも、しばし我が目を疑った。

大剣を振るう大男……。

「来い！」

バリカイはマンレイドの手を引く。

「でも……」

「来るんだ！」

バリカイは、いつになく強く言った。

「この茶番に一役買ってるってことが、バレていいのか！」

そして、少し声を柔らげて付け加える。

「おれだって、いやだ」

「……ん」

骨まで切ったために荒れて、しばらく鞘には収められない剣を置きながら、ボイスはピクリと頬を動かした。

「どうしたんだ？」

「ネズミらしい」

ボイスはラクシの問いに答える。

「ネズミが二匹逃げて行った」

ティーエは、腹をやられた奴隷に、一応の手当てをしてやっている。もはやそれは何の役にも立ちはしないのだが。

「あのう……」

初めて、侍女の一人が声を掛けた。
四十歳前後の、背のヒョロリと高い女だ。
「手前どもの主人が、お礼を申し上げたいと……」
「いや、それには及びません」
ボイスは、女と、輿に向って会釈すると言った。アドリエの貴族と、あまり関わりは持ちたくない。
「我々は、通りすがりの者。要らぬお節介をいたしました」
ボイスは、ラクシとティーエを促し、去ろうとする。
「お待ち下さいませ」
高く透明な、凛とした声が響く。
輿の中からだった。
女物の輿は、幾重にも薄布が張りめぐらされているので、乗っている人を透かし見ることはできない。
侍女二人が、その布を引き寄せた。
乗っていたのは、若い女と、四、五歳の男の子だった。
女は、まだしっかりと子供を抱いている。
腕の中の子供は、怯えてはいずに、好奇心で煌く瞳をして、この戦士たちを眺めていた。
「どうぞ、お聞き下さいませ」
女は子供を連れて、輿から下りて言った。
「わたくしはカリスタと申します。夫は、アドリエ正規軍の将軍、アパティル・クルト・サジャン・レイです。息子とわたくしの命をお助けいただきながら、お礼も申し上げなければ、わたくしが夫や舅に叱られます」
ラクシとボイスが恭しく腰を屈めたのは、その女の言葉ゆえにではなく、気高さのためだった。
それも人を威圧する気品ではなく、滲み出るようなものである。

〝私の実父は、アドリエの元帥ゼルフト・カリエと申します〟

美人だったが、どちらかというと、清楚な美しさだった。年の頃は、まだ二五、六歳というところだったろう。
面長の、極めて優しそうな顔で、小柄な、いかにもか弱そうな貴婦人ながら、その中に凛としたものをしっかりと持っている。
子供は大きな目をした、この上なく愛くるしい顔立ちをして、この年で既に、母と同じ気品と毅然としたものとを兼ね備えていた。
母子共に、蜂蜜色の巻き毛をし、金色に近い茶色の瞳を持っている。
「それは、ご丁寧に……」
ボイスは、優雅に腰を屈めた。
こうした仕種をするとき、この屈強の戦士は意外な優雅さを見せる。ラクシは大分前からそれには気付いていた。
「どうぞ、わたくし共とおいで下さいませ。この先に別荘がございます。そこに、ご逗留下さいませ。すぐに夫や、実家に使いをやりますから」
「いや、どうぞそのようなことは……」
ボイスは顔を上げ、婦人の顔をまっすぐに見ると、また頭を下げ、背を向ける。
「待って……お待ち下さい」
カリスタと名乗った貴婦人はすがるような声をあげた。
ボイスもラクシも足を止める。
「父にも叱られます。わたくしの実家の父は……」
婦人は言う。
「アドリエの元帥、クルメキス・バファティ・ゼルフト・カリエです」
「ゼルフト元帥の……」
ボイスもラクシも婦人を振り返った。
アドリエ正規軍を手中に収めるゼルフト元帥……ラクシにとっては、故国、イタールを陥落させたアドリエ軍の指揮官だ。
それでは、この婦人はゼルフトの娘で、子供は実の孫ということになる。ゼルフトは、先々王アトスアデル十一世の妹の息子で、先王ネモスアデル七世の従弟に当るから、この母子は王家の血を引く者たちなのだ。
〝だから、黒影団が襲ったのか……〟
だが、それにしても解せないものがあると、ボイスは思う。
今、なぜ殺さなければならないのか。現国王イルアデルは、まだまだゼルフトの庇護を必要としているはずだ。
〝それに……〟
もうひとつ解らないことがある。
「さようでございますか」
ボイスは鄭重に言った。
「われわれは先を急ぎますので……お心だけを頂戴いたします」
ボイスは、まだ死にかけている男の側に膝を突いているティーエを促した。

「お待ち下さいまし……」
婦人は、素速くボイスの前に回り込んだ。さすがに武人の娘にして妻と、ボイスも舌を巻く身のこなしだ。
「せめて……せめてお名と行く先をお明かし下さいませ」
「名乗ることはできませんが……」
ボイスは言った。
「一つだけ申し上げておきたいことがあります」
「おっしゃりたいこと……」
女は、まっすぐにボイスの目を見上げた。その清さ、ひたむきさが、ボイスの心を動かしたのだ。
「あの、賊のことでございます」
「わたくし共を襲った、この者たちのこと……」
カリスタは、眉ひとつ動かさず、倒れた黒影団の死者たちを見た。
「われらは、故あって何度か黒影団と剣を交えましたが……」
ボイスは言った。
「この者たちとは、太刀筋が違っておりました」
「太刀筋が……」
「だって、黒影団って、寄せ集めじゃないの？」
ラクシが問う。
「寄せ集めだろう。しかし、それから集団で訓練を受けている。師が同じなら、剣も同じになるものだ。おまえなら、解るだろう」
「そういえば……」
ラクシは、遠くを見る目をして頷いた。
「太刀筋が、でございますね」
カリスタも頷いた。
さすがに武人の娘。多少の剣の心得はあるのだろう、ボイスの言うことを理解した。
「そう申します。父たちに……」

Ⅸ

「マンレイド……」
マンレイドは、入って来て隣りに座ったバリカイにすら、しばらく気付かなかった。マンレイドがバリカイに気付かなかったのは、酔っているせいではなかった。何かを考え込んでいるからだ。
傭兵たちが溜り場にしている酒場だった。しかし、日暮れが近いとはいえ、まだ昼間だ。マンレイドは、既に数杯の強い酒を飲んでいた。
「バリカイ……」
マンレイドはバリカイを顧る。
「まだ外は明るいぞ」
太陸でも緯度の高いこの地方は、日暮れはなかなか訪れない。日が落ちても、空はいつまでも暗色を帯びた青になる。
バリカイは、マンレイドの手から、新しい酒の満たされた杯を取り上げた。その気になって飲めば、マンレイドの酒量は底無しだ。
「うるさいわねえ」
マンレイドは、杯を取り返そうとする。
「飲んだっていいでしょ。今日はもう仕事はないんだから」
そして、吐き棄てるように付け加える。
「あんな仕事はさ……」
「ボイス……あいつが、ここに居たとはな」
バリカイの口調は、マンレイドを慰めるものだ。マンレイドは、それが気に入らなかった。
「それが……どうだってのよ」
マンレイドは、バリカイの手から取り戻した酒を一息で呑んだ。
「いつか、どこかで出会うと思ってたわ」
マンレイドは、木のテーブルに頬杖を突く。
「予感はあった。それなのに……」
「傭兵仲間に声を掛けておいた。ボイスの居所を捜し当てたら、知らせるようにってな」
バリカイも心を決めて、店の者が勝手に出して来た杯を取る。
「余計なことを……」
マンレイドは、唸るように言った。
「意地張るなよ。会いたいんだろ」
バリカイの口調は宥めるようだが、真面目



なものだった。

「会えないわよっ！」

マンレイドは陶器の杯をテーブルに叩き付けた。

それは粉々に砕け、飛び散る。破片はバリカイの頬をも掠めた。

一筋、赤いものが滲み出る。

「会えないわ……あたし、恥かしい」

マンレイドは、それに気付かぬまま両拳でテーブルを叩いた。

「あの時、もしもボイスがあたしたちに気付いていたらと思うと……魂も縮むわ」

むろん、マンレイドが言っているのは、昨日の茶番劇のことだ。

血なまぐさい茶番……。

マンレイドとバリカイが逃げるようにしてあの場を去った後、ボイスたち三人も、名乗ることなく、ゼルフトの娘カリスタの一行と別れ、このアドリエ市に隣接する難民の街に戻っているのだが、それを、マンレイドたちは知るよしもない。

「気に病むなよ。おまえのせいじゃない。おれたちは、あの宰相にいいように使われただけだ」

覗き込んだバリカイの顔を見上げ、マンレイドはハッと目を見開いた。頬が傷付いている。

「あっ……ごめん……今の杯ね」

マンレイドは手布を取り出して血を押えた。

「こんなもん、どうってことはないさ」

バリカイの微笑は優しい。

「でも……」

腰の帯に付けた布袋の中から、傷薬を取り出したマンレイドの手を取ったバリカイは、机の上にその手を乗せ、そのまま自分の大きな掌を重ねた。

「おれが、おまえを誘った」

マンレイドは、じっと自分を見詰めるバリカイの目を見返した。

「だが、おまえは宰相と長期契約を交わした訳じゃない。辞めるなら、まだ間に合う。もらった金を返せばいいんだ」

バリカイは、マンレイドの手の上の掌に少し力を入れた。

「もし足りなきゃ、おれが貸してやる」

「バリカイ……」

マンレイドは掌を上に向け、バリカイの手を握り返した。

「ありがと……でも、今のあたしは、あの人のところには行かれない」

「どうして？」

「女にだって……プライドってもんがあるのよ。あたしがあの茶番のお先棒を担いだってことは、すぐに見抜かれるに決ってる」

「マンレイド……」

バリカイは、底知れぬほどに深い暖い目で隣りの美女を見た。

「誇りも何もふり棄てて、好きな男のもとに走る。それが女の可愛さってもんだぞ」

「分かってる。あたしが意地っ張りだってことは……」

マンレイドは笑いと共に大きく息を吐いた。

「でも、あの人は自由戦士として、掟に背くことなく堂々と生きてる。あたし……あの人が眩しい」

「おれも眩しいさ」

バリカイは苦く笑い、顎をしごいた。

「だがな、マンレイド……この稼業……そう長く続けるもんじゃない」

バリカイは一口酒を啜った。

「おれもそろそろ、一つ所に落ち着きたくなった」

「あんたでも……」

「おれも、もうじき三十になる。トシさ」

「落ち着くったって……傭兵やめて、どうするの？」

「用心棒して、そのまま宰相の護衛に収まるつもりだったんだがな」

「バルド宰相の……」

確かに、それは傭兵の就職先としては最高だ。給料もいい。その金を貯めれば、年を取って戦えなくなっても、悠々と暮らすことができる。

「おれも、静かな暮しに憧れる年になったのさ。できれば……」

バリカイは真面目な顔に戻って言った。

「惚れた女と二人でな」

「バリカイ……」



あの人は呟しすぎる――マンレイドは大きく息を吐いた

マンレイドは目を逸らせ、ついでに話題をも変える。これ以上、この話を続けたくはなかった。
「でも、なんでバルド宰相はあの一行を襲わせたの？」
　さすがにマンレイドは、耳元で囁くように問う。
「しかも、黒影団のふりまでさせてさ」
　ゼルフトの娘と孫を黒影団が襲う。それを旅の戦士二人が救い、知己となる。それが筋書きだった。
　筋書きは、半分は達せられたことになる。もっとも、旅の戦士は、マンレイドとバリカイではなく、ボイスたちということになったのだが。
「もちろん、グラウル大臣の差し金と思わせるためだろう」
　バリカイは答える。
「ゼルフトとグラウルを引き離すためだ」
「でも……あの程度のことで、元帥が大臣に疑いを抱くかしら」
「誰でも、身内は可愛い。たった一人の娘と孫だ。それに……」
「それに？」
「イルアデル王は……つまりグラウルが仕組んだことだが、最近、自分の伯父に当るカゼスのもと王族を暗殺させたらしい」
「実の……伯父を……」
　マンレイドは、露骨に顔を顰めた。
「なにしろ、父王を暗殺し、義理の仲とはいえ、母の王妃を断罪した王だからな」
「あの……きれいな男の子が……」
　マンレイドは呟いた。
　一度だけ、アドリエ王の姿を垣間見たことがあった。黄金の髪と瞳を持つ、輝くばかりに美しい少年王だったが。
「やーね、権力って……」
　マンレイドはしみじみと言った。
「人間は、権力に関わると、鬼になるわ」

「そうですか、邪魔者が入りましたか……」
　バルドの腹心の同盟者、収税処の大臣、ナバンは、いまいましげに首を振った。
「それでも、黒影団が襲ったという形にはなったのでしょう」
「その点は、うまく行ったようだが……」
　バルドは言葉を切り、部屋の外を眺める。
　バルドの屋敷の、応接用の一室だ。
「問題は、その邪魔者なのだ」
「邪魔者……？」
　ナバンには、バルドが何を言わんとしているのか、ちょっと予測がつきかねた。
「大剣を持つ大男。小柄な美少年。そして、薄布で完全に顔を隠した若い男……どう思うね」
「もしかして……その者は……」
　ナバンも、しばし部屋の周りを見回した。中庭に面したその部屋には、赤い夕日が差し込んでいる。遠くに私兵の姿が見えた。
「宰相どのがお捜しの魔術師の……」
　ナバンも、第三の魔術師が、屈強の大男と美少年と行を共にしているという話は聞かされていた。
「おそらくな」
　バルドの表情は変らない。
「残念ながら、手の者は正体がバレないように引くだけで精一杯で、その者たちの行方を突き止められなかったのだが……」
「まさか、もうこのアドリエを去ったのでは」
　ゼルフトの娘たちの一行が襲われたのは、アドリエ市の郊外の街道だ。もちろん、この事を知る者はごく少数だ。
「いや……アドリエ市に向って去った。潜り込ませた者は、そう言っていた」
「潜り込ませた……」
「ゼルフトの娘の侍女の一人は、わしの手の者だ」
「なるほど、さすがは宰相どの」
　ナバンは舌を巻き、付け加えた。
「では、その者たちは、このアドリエに……
…」
「居るはずだ。もうじきだ」
　バルドは含み笑いをしながら言った。
「その者たちを見付け、なんとかこちら側に……な」
　そう言ってから、バルドは、ホッホッ……と声をあげて笑った。
　窓から夕風が吹き込んで来た。

（つづく）

雷の娘シェクティ Shekty

AUTHOR
嵩峰龍二 RYUUJI TAKAMINE

ILLUSTRATOR
末弥純 JUN SUEMI

蛇公子ダーラにより聖都中枢は壊滅。神の御子も連れ去られた……。
残されたレマは、シェクティ救出の前に縛妖鞭を手にするため、〝南の封印〟へと向かう。
だがすでに〝南の封印〟には妖魔軍が押し寄せようとしていた。はたして〝封印〟は護りきれるか!?

前回までのあらすじ

雷神ズラドウラの娘シェクティは、放浪の旅の中で吟遊詩人レマと出会った。〈風のレマ〉と呼ばれる狂戦士の姿も知ったシェクティはレマに親近感を抱く。やがてレマたちは聖都アル・カゼイナにたどり着いた。そこで、レマの真意を誤解したシェクティは、絶望のあまり、彼女に求婚していたダーラを聖都の結界内に呼び寄せてしまう。妖魔王の息子ダーラの一撃で聖都大神殿は壊滅し、シェクティも連れ去られてしまうのだった……。

第十話 「黄金の封印」

その一

悪夢のような一夜が、今ようやく終わろうとしていた。

悪夢？

そう。まさに〝悪夢〟としか言いようがあるまい。昨日までは誰一人として夢想すらしていなかったのだ。破れるはずのない二千年来の聖なる結界が、よもやたった一人の妖魔の手によって打ち砕かれようとは。そして、他でもないこの聖都の〝大神殿〟が、よもや一夜にして跡形もなく崩れ去ろうとは。

――夢なら醒めてくれ。

誰もがそう思った。そう思わずにはいられなかった。

すでに、満ちたる〈中の月〉は中天から西天へと傾き始めている。

「被害が市街地にまで――無辜の民衆にまで及ばなかったのが、せめてもの幸いでした」

見るも無残な廃墟を前にして、大教主アル・ザラーマ十三世はぽつりと、レマにそう語った。

事実、被害は広大な台地の北半分にほぼ集中していた。巨大な真鍮製の門の南側には、実際に大した被害もない。せいぜい『一瞬の大地震で棚から物が落ちた』程度のことだ。

だが一方、凸型をしたこの都の小さい方の四角――すなわち〝聖〟の側では、都の中枢とも言うべき〝大神殿〟が地面ごと完全に消え失せていた。参道は途中でぷつりと途切れ、そこから先にはもう何もない。地面も建築物もことごとく打ち砕かれて北方の谷底へ転落していた。莫大な量の岩と瓦礫は谷を埋め、今や急流をほぼ完全にせき止めている。

まるで、台地の北側を巨大な刃物でばっさりと斜めに斬り落としたかのような地面の崩れ方であった。いや、あの妖魔が実際にあの長柄斧で叩き斬ったのだろう。ファリィはそう思った。

――それにしても……どこか妙に似てたわよねぇ。我ダレイゴルナが……一体誰の名に於てって言ってたかしら？

ファリィも全部は聞き取れなかったのだが、あの妖魔が唱えた呪文はシェクティが雷を喚ぶ時に用いるあの呪文と奇妙に似かよっていたような気がする。そう。それはあたかも、最初から〝一対の呪文〟として作られたかのように――。

さて、物質的な被害もさりながら、人的な被害もまた甚大なものであった。〝大神殿〟の崩壊に巻き込まれて、すでに何千もの聖職者たちがその命を失っている。助かった者はと云えば、参道の側にいたファリィとその魔法に助けられたレマ、それに〝空中浮遊術〟を心得ていた大教主らごく一部の術者たちのみである。

最初にシェクティを咎めた若い神官と巫女頭も、今や瓦礫の山の下で無残な肉塊と化していた。もはや、彼等の責任を問うことは誰



にもできまい。

ともあれ、生き残った神官らがまず最初にやった行為は、騒ぎ出した民衆を——この都の市街地全域を、魔法でむりやり眠らせることであった。それでなくても、夜の闇は人の心に恐怖と不安を注ぎ込む。夜中のパニックだけはどうしても避けねばならなかった。

だが、この強大な魔法も、夜が明ければ当然その効力をなくすことだろう。この措置がその場しのぎでしかないことぐらいは最初から解っていた。

いくら門を閉ざしていても、いや、夜が明けても門が閉じたままであればなおのこと、民衆は『一体〝大神殿〟の方で何があったのか？』と騒ぎ出すことだろう。その時、我々は彼等に一体何をどう説明すれば良いのだろうか？　それを思うと、神官たちの心は重くうちひしがれてしまうのであった。

ありのままに『たった一人の妖魔に攻め込まれ、御覧の通りにやられてしまいました』などと答えれば、聖都と八大神の権威は地に墜ち、人々は正しい信仰をも失うだろう。それもやはり、断じて避けねばなるまい。

だがそれでも、大教主アル・ザラーマ十三世は、指示を乞う神官たちに向かって言った。

「神殿がなくても生きてゆくことはできますが、水がなければ、人間は生きてはゆけません。各々、持てる呪力を結集し、まず上水道を修復しなさい。幸い、急流は堰き止められて水位を上げているようですから、水を汲み上げるのも以前ほど難しくはないでしょう」

それは、心から民衆のためを思っている口調であった。

「ですが、猊下——」

「神殿はここにだけ在るのではありません。一人一人の心の中にこそ在るのです」

そう。正しく聖別された神殿には〝神々の諸力〟が宿るように、行為正しき者の心は、その深奥に於て〝神々の領域〟へとつながっている。そして、本来はそういった〝内なる神殿〟こそが、本物の神殿なのだ。石造りの神殿など、所詮はその象徴物でしかない。

それは確かに、神官ならば誰もが知っているはずの知識であった。だが、『知識として知っている』ということと『その理念を常に実践できる』ということは、全くレヴェルが違う。神官たちは改めて、自分たちの長の徳の高さに感嘆し、その場に平伏した。

かくして、復旧作業は夜を徹して続けられたのであった。

その二

次の朝は、昨夜の一件が嘘のように思えるほどの、実に清々しい朝であった。

『我々は昨夜、神の怒りを受けた。我々は悔い改めねばならない』という大教主の演説は嘘でもあり、また月並みな内容でもあったが、民衆はそれなりに納得してくれたようだ。

爽やかな早朝の光の中、レマはその演説を聞きながらもぼんやりと視線を宙に投げかけていた。一体シェクティはどこへ行ってしまったのだろうか？　ファリィの話では『妖魔とともに北方へ飛び去った』とのことだが、あのシェクティがみずから身を委ねるような相手とは、一体誰なのだろうか？

「どうやら、御子のことが気になっているようですね。レミスカグナ」

「猊下……」

いつの間にか、演説を終えた大教主が椅子ごと運ばれて、レマの傍らにまで来ていたのである。

「猊下、御子は一体どこへ連れてゆかれたのでしょうか？　いえ、或いは自分の意志で妖魔についていったのかもしれません。が――だとすれば、一体、何故そんなことを？

それから、あの妖魔は一体何者なのでしょうか？　あれほどの呪力を持った妖魔など、そうそうざらにいるものではないと思うのですが――」

大教主は軽く手を挙げて、レマの続けざまの疑問を押しとどめた。そして、驚くべき言葉をさらりと口にする。

「あの妖魔は、彼のヴァゲイゴルナに大変よく似ていました」

「〝妖魔王〟に!?」

「そうです。先の聖戦で、私だけが奴めの顔を垣間見ているのですが、あの妖魔めはまさしくその生き写しと云えましょう。もしや、あれが噂に聞く〝妖魔王〟の一子――蛇公子ダレイゴルナめではないでしょうか」

「蛇公子ダレイゴルナ……」

レマは口の中でその名前をそっと繰り返してみた。刹那、禍々しい冷気が全身を押し包んだかのような感触に襲われる。レマはかすかに身を震わせつつ、大教主の次なる言葉を待ち受けた。

「あれが蛇公子だとすれば、二人の行き先もおのずと知れましょう、〈大魔海〉の只中に浮かぶ〈魔王島〉――半ば幽界に属するその島にこそ、〝妖魔王〟ヴァゲイゴルナの居城があるのです。二人はそこへ向かったに相違ありません」

「では、早速……」

レマの細い瞳にようやく〝意志の力〟が戻った。己の目指すべきものを見つけた喜びで全身にふつふつと力が湧き起こってくる。

「待ちなさい、レミスカグナ」だが、大教主は静かな声でレマを呼び止めた。「御子を取り戻しに行く前に、あなたに是非とも渡しておきたいものがあります。それは、必ずあなたの役に立ちますから――さぁ、私とともに〝南の封印〟へ向かいましょう」

大教主の言葉からすると、その品はかなりの呪力を持ったものであるらしい。レマはそう思った。でなければ、わざわざ〝封印〟の近くに置いたりはするまい。

「この聖都を破壊して図に乗った妖魔どものことです、今夜にでも〝南の封印〟へ攻め込もうとするかもしれません。事は急を要するものです」

「しかし、この都をこのままにしておいてもよろしいのですか？」

大車輪で復旧作業が進められたとは云え、まだようやく上水道が動き出したばかりなのだ。レマの疑問はもっともなものと言えた。

「大丈夫です。この都が攻められることは、もうしばらくはないでしょうから。御子を手に入れた以上、この場所にはもう何の価値もないはずです」

大教主アル・ザラーマ十三世の眼を、悲しげな色が過った。だが、それも一瞬のことでしかない。大教主はすぐに、毅然とした視線をレマへ向けた。

「さぁ、行きましょう。急がねばならないのです」

うなずいたレマは、しかし、ふと脳裡に浮かんだ疑問を口にする。

「ですが、猊下。〝南の封印〟までは確か、いくら騎竜を駆っても三日はかかる道程――今夜の襲撃にはもう間に合わないのでは？それに、猊下のお御足は――」

「今から鷲たちを呼び寄せます。彼等の翼なら〝南の封印〟まで半日とかかりません」



大教主アル・ザラーマ十三世は、人間としては特別に〝鳥の王〟の加護を受けている。そして、数多の鳥類の中でも、鷲の動物魂は〝鳥の王〟の長子とも云うべき存在であった。〝王〟の名に於て命ずれば、〈鷲〉から個々の肉体を無数に借り受けることも決して不可能ではない。

レマたちの何処かへと出発する気配を察して、ファリィがとことこと駆け寄ってきた。本来の姿で徹夜の復旧作業を大いに手伝った彼女も、月が沈んだ今では当然のことながら平背獣の姿に戻っている。

――レマ様。どちらへ行かれるのですか？「〝南の封印〟へ向かいます。どうやら、今

夜にもそこが襲撃されそうな気配なので」
――〝南の封印〟ですって!? それは鏡の女神ガザルミィを封じているはずの……その封印はもう解けかかってるんですよ!
　ファリィの脳裡に、宝玉の都リンディでの記憶が蘇った。あの時、〝無限鏡迷宮陣〟を仕かけてきた大妖術士は、彼女に向かって確かにこう言ったのだ。
『この〝魔鏡のグワンザ〟が、今、ガザルミィ様の御加護の下、〝風のレマ〟を斃したのだ!』と。
　あの時から、ファリィは『鏡の女神ガザルミィの封印は、すでに解けかけているのではないだろうか?』という懸念に捉えられていたのである。
　そんな危険な場所へレマ様が行かなければならないなんて。そう思うと、ファリィはもう居ても立ってもいられなかった。
――レマ様、あたしもお連れ下さい。きっとお役に立ちますわ。
　ファリィは真摯な輝きを込めた瞳でレマを見つめる。だが、レマの返事は彼女にとって酷いものであった。
「もう良いのです、ファリィ」
　レマは柔らかく、だがきっぱりと彼女の助力を拒んだのだ。
――何故ですか? あたし、必ずレマ様のお役に立ちます、立ちたいんです!
「でも、ファリィ、〝南の封印〟が最後の目的地ではないのですよ。その後で、お嬢さんを助けに〈魔王島〉にまで乗り込まねばならないのです。あの島は〈大魔海〉の中央に浮かぶ絶海の孤島――あなたを連れてゆくことは物理的に不可能なのだという事情、解ってくれますね」
――それが何だっていうんです。泳いででも何をしてでもついていきます!
「ファリィ」レマは不意に困ったような表情を浮かべた。「〝誓約〟を気にしているのなら、それはもう良いのですよ。あれは取り消しますから、もう何処へでも好きな場所へお行きなさい」
――そんな! あたしは〝誓約〟に縛られているからレマ様についてゆくなんて言ってるんじゃありません。レマ様のお役に立ちたいから、ついてゆくんです!
「ファリィ、そんなことを言わないで……」
　レマの表情に困惑の色が濃くなった。だがファリィも強情である。
――いやです。ついてゆきます! あたしは、たとえそれが何処であろうと、レマ様のいらっしゃる場所へついてゆきたいんです!
「それほど言うのならば、連れていっておあげなさい」
　大教主がふと口を挟んだ。
「猊下――」
「〈風の護符〉があれば、平背獣の重さでも運ぶのに支障はないでしょう。それに、もし妖魔どもが一斉に攻めてきたとしたら――今〝封印〟の下にある一軍団だけではおそらく護りきれません。この娘はきっと貴重な戦力になってくれることでしょう。連れていっておやりなさい」
　ファリィはぱっと瞳を輝かせ、何度も何度も頭を下げる。大教主はそれに笑顔で応え、ではこれから鷲たちを呼びますから、と二人に語った。
　いくら〝鳥の王〟の加護を受けていると云っても、個々の鳥たちから実際にその肉体を借り受ける術は困難を極める。事実、古来その種の魔法を使える者は極めて稀であった。アル・ザラーマ十三世の実力は、推して知るべしであろう。
　大教主は天空に向けてぐっと両腕を差し伸べた。その口からやがて神代の呪文が紡ぎ出されてゆく。
　だが、その発音は通常の〝最初の言語〟ではなかった。どうして人間の口からこんな音が出せるのかというほどの、やたらと喉音の多い言葉である。まだしも近い音といえば、まさしく猛禽の鳴き声しかないだろう。一体何を言っているのか、レマやファリィにすらほとんど聞き取れなかった。
――何かしら?
　ファリィはその敏い耳に、ざわざわという音を捉えて小首を傾げた。音は次第次第に大きくなってくる。だが、空を見上げても何の異状も認められなかった。
――本当に何の騒ぎよ?
　何げなく首を西方へと振り向けたファリィは、そこで思わずごくりと生唾を呑み込むこととなった。
　西の空にいつしか巨大な暗雲が現われている。いや、雲ではなかった。それは、よくよく見れば恐ろしい数の鷲の大群である。赤子ならば爪で摑んでそのまま攫ってゆけそうな大きさの無数の鷲たちが空をも埋め尽くす勢いでこちらへ向かってきているのだ。
　やがて、鷲たちはレマたち三人の頭上をぐるぐると旋回し始めた。周囲の大気は羽音でびりびりと鳴動している。
　その喧騒の中、大教主は神官らに指示して無数の紐を頭上の鷲の群れに向けて投げ上げさせた。鷲たちはみずから鋭い爪にその紐を捉える。
　そして、大教主とレマは何本かの紐を自分の腰帯に縛りつけ、手首にも巻きつけた。ファリィもその胴体に何条もの紐を巻きつけてもらう。
　それを見定めた大教主の口から、鋭く切り裂くような声が発せられた。それを合図に、鷲たちは〝南の封印〟へ向けて一斉に飛び立ち始める。
　かくして、彼等は一路〝南の封印〟へと向かったのであった。

その三

　大教主にレマ、そして平背獣のファリィという風変りな一組が〝南の封印〟に到着したのは、その日の夕刻のことだった。騎竜でも三日はかかるという道程を、鷲たちはたったの半日で稼ぎ出したのだ。
　三人が降ろされた場所は、とても人間の足では昇れないような断崖絶壁の上であった。背後には古びた神殿が聳え立ち、周囲には石畳の広場が拡がっている。遥か右手にはこんもりと繁った森の緑が、左手にはこんこんと湧き出る泉の青が覗いていた。だが、森と泉の向こうはもう果てしない空の拡がる絶壁の端である。
　三人が大空に帰ってゆく鷲の群れを見送っていると、先行していた神官たちの一軍が、わらわらと駆け寄ってきた。
「猊下に御自らおいでいただけるとは、誠にもって恐縮です」
　軍団長と思しき年長の神官が、三人の前にそっと膝をつく。その後ろにはずらりと神官たちが居並んでいた。
「封印の様子はどうなっていますか?」
　大教主はファリィの鞍の上から軽く礼を返すと、即座に本題に入った。
「〝逆錬金術〟が急速に進行しつつあります。どうやら、鏡の女神が蠢動し始めているらし

いのですが……」
年長の神官が眉をしかめて応えた。立ち上がって三人を先導するように歩き始める。封印の場所へ案内するつもりなのだろう。
神官を先頭に神殿の中へ入ると、清々しい空気がレマたちを包み込んだ。だが、その中にかすかな異臭が混じっている。レマの鋭い嗅覚は、それを敏感に察知していた。
「ずっと以前から、その兆候はわずかずつ見えてはいました」大教主は、ファリィと並んで歩いているレマにそう説明した。「金属の中でも最も貴い黄金で築き上げられた封印が、じわじわと鉛に変化しつつあるのです。それを修復するために、各地から黄金を集めては封印に注ぎ込んでいるのですが、邪神の力は思いのほか強く、黄金の量はとても足りません。そういう訳で、聖都は古来、慢性的な金不足に悩まされていたのですよ」
そこで不意に、先へ行く神官が足を止めた。一行はいつの間にか、見上げるような巨大な扉の前にまで来ていたのである。扉の高さは人間の背丈の優に四倍はあろう。いかにも重厚な鉄製の扉だった。
「〝黄金の封印〟はこの中にあります」
大教主の言葉を合図にしたかのように、その巨大な扉がきしみを立てて開いた。神官の後に続き、レマとファリィも室内へその足を踏み入れる。
そして、彼等の眼に最初に飛び込んで来たのは、およそ三抱えほどもある黄金製の円柱であった。どっしりとした黄金色の柱は天井までまっすぐに続いており、そのままこの神殿を支える大黒柱の役目をも果たしている。
——これが……〝黄金の封印〟……。
レマは思わず溜め息をついた。話に聞いてはいたものの、実際に眼にするのはこれが初めてのことなのだ。
——すごい……これが全部、黄金でできているなんて……。
平背獣の口から感嘆の吐息が漏れた。耳敏くそれを聞きつけた大教主は、軽く彼女の首を叩いてそっと微笑む。
「そうですね。この柱一本で都市の十や二十は買い占めることができると思います」
——都市の十や二十！　あの娘がいたら、きっと大喜びで『丼飯が何杯食えるか』に換算し始めるでしょうね。
ファリィは心の中でそう思った。彼女はやがて、シェクティのことを心配している自分に気がつき、思わず眉をしかめる。
「驚きました。よもや、これほどのものとは……」レマもごく素直な感想を述べた。「お嬢さんにも一度見せてあげたいものですね、ファリィ」
——そうですね、あたしも今、そう思っていたところです。
ファリィはそう応えてから、あらためて黄金の柱を仔細に観察した。よく見ると、柱のあちこちに黒い斑点ができている。そして、その黒くなった場所には神官たちが取りついていて、柱を削り取っては代わりに熱い黄金の塊を押し込んでいた。
——あれは何をしているんですか？
ファリィの問いには大教主みずからが答えた。
「〝逆錬金術〟をかけられると、黄金ですら変質してしまうのです。黒ずんだ部分が年輪のようになっているでしょう。外周では黄金が銅に変化していますが、その内側ではさらに変化が進んで銅が鉄に、そして一番中心の部分では完全に鉛になってしまっているのです。彼等の仕事は、そうした卑金属になってしまった部分を元のように黄金と入れ換えることなのですが……」
大教主がそう言う間にも、神官たちは忙しく働いていた。梯子をかけて高い場所を修復している者もいれば、ほとんど床に這いつくばるようにして黄金を埋め込んでいる者もいる。だが、運び込まれて来る黄金の量に比して柱の黒ずみはあまりに範囲が広いように思われた。
「邪神の呪力は現在どんどん強くなっています。完全に鉛と化してしまった部分からは、邪神の〝力〟が漏れ出し、そして、それがまた次なる〝逆錬金術〟を呼ぶ。——全くその繰り返しなのです」
大教主の言葉は低く部屋の中に響いた。その言葉の重さに、レマとファリィも暗澹たる思いに捉われ、一つ大きく溜め息をつく。
——それで、聖都の神官たちは大量の黄金を欲していた訳ね……やっぱり子供の丼飯なんかに換算できる状況じゃないわ。
「ところで、猊下」レマは言葉の重みを振り切るようにして別の問題を持ち出した。「私にお渡し下さる品物とは？」
「そう、それを渡さねばなりませんね。あちらの部屋へ行きましょう」
三人は一旦、〝黄金の封印〟のある部屋を出て別室へと向かった。途中、一人の神官がファリィの許へ駆け寄り、鞍上の大教主に小声でそっと耳打ちをする。
「只今、水晶球を通して海岸部の主力部隊から連絡がありました。『妖魔の軍勢がそちらへ動き出した』と——」
無論、レマとファリィはその小声を聞き漏らしたりはしなかった。思わず、全身に軽い震えが走る。
だが、アル・ザラーマ十三世は平然としてただ一言、そうですか、と応えたのみであった。刻限は夕暮れ刻——今日の西天はまた、不吉なまでに緋々と染まっている。
三人はやがて別室に入った。
「猊下……」
レマの声も、さすがに不安を隠しきれないようだった。だが、大教主は微塵も狼狽えることなく言った。
「妖魔の軍勢がここに攻めてくるとすれば、それはおそらく〈中の月〉が南中する頃のことでしょう。その前に、これをあなたに渡しておきます」
大教主は壁に作りつけになっている厨子の中から、丁重に一条の鞭を取り出す。一見、何の変哲もない革の鞭のようだが、一体何の皮を編んで作ったものか、見ただけではレマにも解らぬ代物であった。
「さぁ、お取りなさい」
大教主に促され、レマはその鞭を受け取った。その手触りに彼はふと首を傾げる。今までに感じたことのない触覚が彼の手に伝わってきたのだ。
「猊下、これは？」
ただの鞭とも思われませんが、とレマが問うのに答えて、大教主はこう語った。
「その通りです。それは、名を〝縛妖鞭〟と云い、本来は風の女神リカルフィ様の御掌に在るべき呪物でした……。
神代の昔、大女神リカルフィがこの地上界に於て四邪神の一人、暗黒神ヴドゥガと闘われた時に女神の掌中にあったのが、その鞭の〝本体〟とも呼ぶべき縛縄だったのです。大女神リカルフィは、その縛縄を用いて暗黒神ヴドゥガを縛り上げようとなさいました。その際、それに逆らったヴドゥガの魔剣が縛縄の先を斬り落としたのです。

この〝縛妖鞭〟こそ、その時に斬り落とされた縛縄の先端だと云われています。その出自のためか、今までに使いこなせる者はいなかったとも聞きました」
「そのような呪物を、私ごときが手にしても良いのでしょうか」
レマが自信に欠ける口調で呟いた。そう言いながらも、彼の両手はしっかりと縛妖鞭を握りしめている。
「あなたはただの戦士ではないでしょう。レミスカグナ」レマの手を見やった大教主は、その口許に微笑を湛えてそう言った。「あなたは畏れ多くも風の女神の恩寵をその身に受ける者——他の誰よりも、その鞭の使い手として相応しいはずです」
「ありがとうございます、猊下。そのように言っていただけるなど、私には無上の喜びです」レマは感に堪えぬ様子で応えた。「微力ながら、リカルフィ様の名に恥じぬよう、全力を尽くしましょう」
大教主は大きくうなずくと、軽く手を鳴らして神官を呼んだ。先刻来、彼等を案内してくれた年長の神官が急いで入室して来る。
「何か軽い夕餉の仕度をして下さい。俗界では『腹が減っては戦が出来ぬ』と言うそうではありませんか」
大教主の言葉はその場にいた者たちの笑いを誘った。すぐに夕食の仕度が調えられ、主だった神官らも、その席に連なる。
「皆にも苦労をかけますが、ここが正念場です。今はしばし、八大神の御加護に感謝しつつ、糧を得る歓びをかみしめましょう」
そして、簡単な食事が始まった。明日の太陽が昇る時、ここに居並ぶ者のうち、誰が生き残り、誰がいなくなっているのかは、神ならぬ身の誰にも解りはしない。

ともあれ、食事を終えた彼等は各々の私室に引き取り、心静かに〝決戦の時〟を待つことになったのであった。

その四

——静かだわ。これから妖魔の軍団が攻めてくるなんて、とても思えない。
神殿前の広場に歩み出たファリィは、東天高く輝く〈中の月〉を仰いで、そう呟いた。
だが、こうしている間にも〝黄金の封印〟の黒ずみは次第に増加しており、何人もの神官たちが柱にしがみつくようにして鉛と化した部分を削り取っているのである。
——あたしに出来るのは、レマ様のために闘うことぐらいだけれど……。
それでも、何もせずにいるよりはマシだ、とファリィは思った。何もしないでいると、心に刺さっている小さな刺が、その存在を誇示し始めるのだ。
——あたし、あの娘にひどいこと言っちゃった……そのせいで、レマ様にまで迷惑をかけてしまって……。
レマ自身は、ファリィが逆上してシェクティを怒鳴りつけたことを決して責めたりはしなかった。
「私もいけなかったのですよ。あなたにはき



ちんと話しておかねばならなかったのに、自分の感情にかまけて、それを怠っていたのですから……」
そう言ったときのレマの哀しげな表情を、ファリィは今も忘れられない。
——謝りたかったわ、一言で良いから。いくらあの娘が依怙地になってたからって……きっと、こちらから話しかけてやらなきゃいけなかったんだわ。
聖都アル・カゼイナに着くまでの間、シェクティはほとんどまともに口をきこうとはしなかったのである。ファリィも無理に話題を作る必要を感じなかったし、それに、何よりレマ自身がそれを望んでいるとは到底思えなかった。



——やっぱり大人気なかったわよね、あたしも。意地なんか張らずにもっと早く謝ってれば、あの娘もあんな妖魔についてったりしなかったのかもしれない……。
とめどなく落ち込みそうになったファリィは、不意にぶるぶるっと頭を振って体を伸ばした。
——いけない、いけない。今はあたしに出来ることをしなきゃ。
平背獣の口から美しい声が溢れ出た。照り映える月光の下、ファリィは月神メクテラナへの祈りの言葉を唱え始める。
「おお、メクテラナ、メクテラナよ。
夜を統べる大いなる月神メクテラナよ！
御身、死者たちの王、正義の主、
幽界を主宰する我らが守護神よ。
何とぞ我が祈りを聴き届け給え！」
〈中の月〉はなおも高く昇り続けている。南中の刻限は刻一刻と近づいていた。
「今宵また、御身の下僕たる巫女が
慎んで御身に願い奉る。
我が身をまた
精霊たちの呪いより解き放ち給え。
我にまたしばし
本来の姿と力とを戻し与え給え！」
平背獣の肉体が見る間に、しなやかな黒髪と紫色の瞳、なめらかな桃色の肌と均整の取れた肢体を持つ肉感的な美女へと変貌する。
そして、本来の姿に戻ったファリィの眼に、遥かな夜空と地平とを埋め尽くすどす黒い集団が映ったのであった。
「来たぞ！　妖魔の大群だ！」
神官の一人が神殿へ向けて叫びを飛ばす。神官たちは手に手に護符を持ち、覚えのある者は武器を取って防戦態勢に入った。
「猊下は〃黄金の封印〃を！」
レマは縛妖鞭を持ち、立ち上がってそう言った。大教主アル・ザラーマ十三世は椅子に座ったままゆっくりとうなずき、「神々の御加護がそなたの上にありますように」と小さく呟く。
その間にもレマは神殿の廊下を突っ切り、広場へと飛び出していた。ターバンに手をかけ、己の内なる魔性を一気に解き放つ。たちまちのうちに、紅い髪が周囲に波打ち、血と狂気の色を宿した瞳がかっと見開かれた。その右手には縛妖鞭が、左手にはいつの間にか愛用の偃月刀が握られている。
地を這うようにして神殿に迫ってきた邪鬼の一群を、右手の縛妖鞭が薙ぎ払った。所詮は下っ端である。邪鬼たちは縛妖鞭に打たれただけで塵と化し、さらさらと崩れ落ちた。
鞭だけでは退け切れないのが、その次に押し寄せてきた多少なりとも魔力を備えた妖魔の群れである。今や〃風の狂戦士〃と化したレマは、世にも嬉しそうなにやにや笑いでその大群を迎え討った。
縛妖鞭が伸び、妖魔を二匹三匹とまとめて縛り上げる。そこへ左手の偃月刀が襲いかかり、たちまちのうちに首が、手脚が、宙へ舞った。どろりとした妖魔たちの黒い血を偃月刀にまとわりつかせながら、レマは悽惨な笑いを浮かべる。
一方、ファリィはその巨体を活かし、もっ

ぱら空からの軍勢と相対していた。
「ここは一歩も通さないわよ！」
神殿の正面に仁王立ちになったファリィは手を伸ばして鰐の顔をした蝙蝠だの巨大な一つ目の鳥だのという異形の怪物たちを摑み取っては、叩き落としてゆく。無論、足の方も休まずに、近づいてくる幽鬼の群れや式鬼の軍団を蹴り払ったり踏み潰したりしていた。
神官たちも善戦している。彼等は大概、四人か五人が一組となり、防御と攻撃双方の呪力を備えられるようにしていた。一人が味方の周囲に〝壁〟を作って妖魔の攻撃を退けている間に、腕に覚えのある者が妖魔を直接斬り倒すのである。或いは、呪力の強い者は己の結界の中に逆に相手を引き込み、結界に働いている〝聖なる力〟で相手をねじ伏せたりもしていた。
だが、いくら神官たちが努力し、レマとファリィが超人的な働きをしたとしても、敵の数は圧倒的に多かった。レマがいくら妖魔を斬り捨てても、ファリィがどれだけ幽鬼を踏みつけても、相手は後から後から湧いてくるのである。
「うわぁぁっ！」
一連の悲鳴が響き渡ったかと思うと、妖魔たちはじりじりと神殿の内部へ向かって進み始めた。防御の一画が崩れ、神殿の入り口がその無防備な姿をさらけ出してしまったのである。
たちまちのうちに、妖魔の一団が神殿内へとなだれ込んだ。何体かはレマが縛妖鞭に引っ掛けてひきずり出したが、その何十倍という数の妖魔たちが続々と神殿内に乗り込んでゆく。
――いけない、このままじゃ封印が！
ファリィも慌てたが、急には動けない。妖魔の群れが次々に来るのに比べ、人間たちはあまりにも無力だった。
「猊下！　猊下！」神官の一人が転がるように廊下を駆けてきた。「だめです、猊下。神殿内に入られました！」
「やはり、この程度の結界では圧倒的な物量による侵入には堪えられませんでしたか」
この神殿の周囲にも、結界は張ってあったのである。だが、この呪力は決して強くはなかった。
聖都アル・カゼイナが二千年来、その灯をともし続けて来られたのは結界が強大だったためである。だが、何故それほどまでの強力な結界を作り上げられることが出来たかと云えば、それは絶え間なく訪れる参詣者たちの真摯な祈りの念が、常に結界に注ぎ込まれていたからに他ならないのだ。
それに比べ、このような特殊の立場にある神殿では、結界の威力も神官たちの呪力のみに頼らねばならず、結果として脆い造りにならざるを得ないのだった。
「神殿内にいる者はすべて、この〝封印の部屋〟に集まるように伝えなさい。皆の呪力が必要なのです」
妖魔たちを身近に感じたためか、〝黄金の封印〟は何時にもましてくすんだ色を呈し始めていた。〝逆錬金術〟に反応する範囲が、眼に見える速度で拡がっているようだ。柱の黒ずみがじわじわと濃くなり、鈍く冷たい鉛へと変化してゆく。
神官たちが続々と大教主の許へ集まってきた。もちろん他にも、ここへ来るまでの間に妖魔と遭遇し、不幸にも命を落とした者や、死なないまでも〝封印の部屋〟へ辿り着けずに立往生している者などがいる。
だが、そうと解っていても、今の大教主には彼等に何かしてやれることがある訳ではなかった。彼が出てゆけば、現在危地に陥っている者を救うことはできるだろうが、そうすれば、この〝南の封印〟は間違いなく妖魔どもの手に陥ちる。断じてそれを許す訳にはいかなかった。
大教主は集まってきた神官たちに、柱を背にして円形陣を組むよう命ずる。そして、自分は神官たちの描く円形陣の一歩外へ出て、妖魔たちを迎撃する姿勢に入った。
その頃、レマは流れ込む妖魔の群れを追うように神殿内へと駆け戻っている。すでに、偃月刀は何十という妖魔を斬り伏せていて、血糊とまとわりつく肉片のために、単なる鋼の棒と化しつつあった。だが、右手の縛妖鞭は百以上もの妖魔を縛り上げ、塵に還していたにも拘わらず、少しの汚れもついてはいない。それどころか、いよいよその輝きを増し、威力が勝ってゆくように思われる。
――神殿内に妖魔が入り込んだ以上、いくら外で片づけていても無意味だわ。
そう考えたファリイも、素早く呪文を唱えて人間の大きさになり、レマの後から神殿内へと走り込んでいた。そこらの妖魔を手当り次第に蹴り倒しては壁に叩きつけてゆく。彼女は疾風の勢いで〝封印の部屋〟へと進んだ。
だが、それより早く、最初の妖魔が〝封印の部屋〟へと入り込んでいたのである。
妖魔はにたりと笑うと円形陣を組んでいる神官の一人に向かって腕を伸ばした。びくんと神官の体が震え、顔がひきつる。生気を吸い取られ始めたのだ。
だがその時、大教主が右手を伸ばし、さっと宙に五芒星を描いた。途端に、神官の顔から苦痛の色が消え去り、妖魔は弾き飛ばされて床に転がされる。もともと、アル・ザラーマ十三世は防御型の術者であったのだ。
妖魔は次々に部屋へ侵入して来た。邪悪な念を込めた触手や強大な念そのものが、次々に〝封印〟に向かって来る。神官たちは各々の術や武器でそれを撃退するが、何しろ相手は数で押しているので、とても叶うものではなかった。
それでも、大教主アル・ザラーマ十三世は慌てない。彼は印を結び、幾つかの呪文を続けて唱えると、突如として神官らの前に炎の壁が出現した。〝壁〟は左右上下に拡がって〝封印の柱〟を中心に巨大な円筒を形作る。彼を初めとする神官たちも、すっぽりとその炎の壁の中に包み込まれる形となった。
こんな炎など何するものぞ、とばかりに触手を伸ばした妖魔どもは、あっという間に全身を焼かれてその場に崩れ落ちた。
「これで壁のこちら側からも攻撃はできなくなりましたが、何とかこのまま夜明けまで保ちこたえるのです。少しでも〝封印〟を修復し続けなければ――」
大教主の言葉に従い、柱に取りついていた者たちは再び修復作業を始めた。他の神官たちは、万が一、壁をくぐり抜けてくる妖魔がいたら目にもの見せてくれんとばかりに周囲を睨み回している。
もはや、炎の壁の外側で生きて闘っている人間はレマ一人と言っても過言ではなかった。他の神官たちはことごとく幽鬼妖魔に生気を吸い取られて、枯れ木のように死んでいったのだ。
「レマ様、何処ですか!?」
妖魔たちに巻き込まれるようにして〝封印の部屋〟へと転がり込んだファリイは、とっさに主人の名を呼んだ。レマが真紅の髪をな

びかせて振り向く。
だが、その時――。
突然、屋根が崩れ始めた。空から攻めていた妖魔の一群が、石塊を攫んで来ては爆撃をかけるという策に出たのだ。もともと古びていた神殿はすぐに屋根の一画を崩され、西へ傾きつつある〈中の月〉の白光が部屋中に満ち溢れた。
――しめた！
ファリィは再び呪文を唱え、本来の大きさを取り戻した。〝封印の部屋〟の広さなら、彼女が巨人となって闘っても建物を壊す心配はない。
「夜が明けるまで保ちこたえるのです」
大教主の声が響いている。
だが、情勢は人間たちの不利な方へと動きつつあった。炎の壁は上方への防御には向いておらず、翼のある妖魔たちは、屋根を崩した隙間から〝黄金の封印〟に近づこうと目論み、ある程度の成功を収め始めたのだ。
〈中の月〉が次第に姿を隠してゆき、東天が白み始める時刻になると、炎の壁の内側でも神官たちが斃され始め、アル・ザラーマ十三世でさえ数多の手傷を負う身となっていた。妖魔たちは夜が明ける前に何とか情勢を決しようと、いよいよ果敢に攻撃をかけてくる。
――もはやこれまでか！
さすがの大教主もがくりと椅子から転げ落ちそうになったその瞬間、突如として妖魔たちの攻撃の手が止まった。
東天から巨大な矢が次々に飛来して、妖魔たちを串刺しにしはじめたのだ。上空からは翼を持つ妖魔どもが次々に断末魔の絶叫を上げ、ぼとぼとと墜落する。
「この矢は!?」足下で妖魔を串団子にしている槍のように長大な矢を眼にして、ファリィは思わず叫んだ。「巨人族の長たちが使う矢だわ。それじゃ、まさか父さんが――」
今、地平線の彼方から、何百という数の巨人たちが地響きを立ててこの神殿を目指していた。彼等は手に手に弓矢を持ち、遥か彼方から妖魔たちを射抜いているのである。
一方、神殿の上空には、〈中の月〉の光も東天のかすかな太陽の輝きをも覆い尽くすかのような勢いで、竜族が陣を敷きつつあった。空から神殿を攻撃していた妖魔たちは、竜族の攻撃の前に一たまりもなく斃されてゆく。
もはや、非力な人間たちに出番などはなかった。小さな存在でしかない彼等には、巨人族と竜族とが協力して妖魔どもを駆逐してゆくのを、ただ呆然と見ていることしかできなかったのである。

その五

そして、夜が明けた。
周囲に散らばった妖魔の死体は、輝く朝陽を浴びると、疾く塵に還ってゆく。残るは神官たちの死体だけであり、それらは仲間の手によって速やかに葬られていった。
「感謝します、山の巨人族の長よ」大教主は深々と頭を垂れた。「おかげで〝封印〟は護られました。私たちだけでは、今頃どうなっていたことか――」
「礼が言いたければ、ユリエドナに言うのだな。私はお前たち人間などを助けようと思った訳ではない。あの誇り高き妖精王が頭を下げたから、ここへ来たまでのことだ」
バスラと名乗った巨人族の長は、ぶすっとした表情でそう言った。
その傍らでは、ファリィが空を見上げては自分の肉体を見つめ、自分の体を撫で回しては空を見上げる、といった動作を何度も繰り返している。〈中の月〉が沈み、今や周囲は陽光に満ちているというのに、彼女の肉体は一向に平背獣に戻ろうとはしないのだ。
「呪いは解かれたのだ、我が娘よ」バスラは重々しい口調でそう言った。「五年余の長きに亘る追放の生活、さぞ苦しかっただろう」
「え？　それじゃ、父さん。あたし、本当にもう？」
ファリィは眼を丸くして父に尋ねた。こうして見ると、意外に幼い表情である。
「うむ。聖地を穢したお前の罪は、お前が悪の手から聖地を護ったことによって赦されたのだ。さぁ、故郷へ帰ろう。お前の許婚者も待っているぞ」
だが、その言葉はファリィにとって、あまりにも唐突すぎたようだ。
「ちょ、ちょっと待ってよ、父さん。あたしにはまだ――」
「いい齢をして我儘を言うものではない！」
バスラは一切の反論を許さぬ断固たる口調で言い切った。「お前ももう八十――そろそろ分別がついても良い年齢のはずだ」
山の巨人族の寿命は人類の五～六倍に達する。成長速度はそれよりやや早いが、それでも、人間の四倍以上の時間がかかるのは当たり前であった。つまり、ファリィの年齢は人間に換算すると『二十歳ちょっと前』といったところになる。
「でも、父さん。あたしはレマ様と……」
ファリィは必死の抵抗を試みた。だが、それも頑固な父親の前では空しい努力でしかない。
「ファレンディクシィ！」
バスラはただ一言、娘の名を呼んだ。ファリィはびくりと体を震わせる。
「〝一族の掟〟を忘れたのか」
この一言は、巨人の族にとって絶対であった。肉体に流れる一族の〝血〟が、掟からの離反を本質的に許さないのだ。白妖精や竜族とて、事態は同様である。
いや、そもそも、自分の意志ですべての掟に叛くことができるのは、本質的に人類だけなのだ。何故なら、神々がそう定めたのだから――。
レマとファリィの視線が宙で絡み合った。
「良いんですよ、ファリィ。本当に今まで御苦労様でした」ターバンを巻き直し、いつもの穏やかな半眼に戻ったレマはそう言って頭を下げた。「あなたのおかげで私の旅は今までずいぶんと楽なものになっていました。どうか、これからも元気でいて下さい」
レマの言葉にファリィはいよいよ涙を流したが、もうこれ以上の我儘は言えない、と思ったらしい。ぺこりと頭を下げると、泣く泣く父親とともに去ってゆく。
あれ程いた竜族らも順々に自分たちの住処へと帰り、巨人族らも何処へともなく立ち去っていった。
そして後には、人間たちだけが取り残されたのであった。

その六

「では、気をつけてお行きなさい、レミスカグナ」
大教主は別れを告げるレマに祝福を与えてそう言った。
「猊下もどうかお元気で」
言葉も少なにそう応え、レマは神殿の外へ出た。取りあえず、〈大魔海〉の南岸部に陣を敷く主力部隊に合流し、船の一隻でも借り



る腹づもりである。

——お嬢さん、待っていて下さい。

心中にそう叫び、一歩踏み出したレマの前に、ふと黒い影が落ちた。はっとなって見上げると、そこには何と一頭の翼竜が待ち構えていたのである。

——あっ！　やっぱり、あの時の人間さんだぁ。お久し振りですぅ。

翼竜はにこにこした少年のような口調で心話を送ってきた。

「あ、あの、お久し振り、とおっしゃいますと……何処かでお会いしたのでしょうか？」

レマは首を傾げて問いかけた。

——嫌だなぁ、解らないんですか。ほら、僕ですよ。ぼ・く♡

翼竜はレマの前に顔を突き出し、にっこりと笑って見せた。とは云うものの、一歩間違えば牙を剥き出して威嚇しているようにしか見えない笑顔である。

「すみません、ちょっと思い当たらないのですが……」

レマは済まなさそうに言った。実際、翼竜に知り合いなど持った記憶はないのである。

——本当に解りませんか？　僕って特徴的な顔立ちしてるのに……。

「特徴的、ですか？」

——そうですよぉ。ほら、このへんの線がね、ちょっとあるもんじゃないですよ。

翼竜は自慢げに首を差し伸べて見せる。だが、それでもレマには思い出せなかった。

——ね、だからお世話になったじゃないですか。ゴルティガの街で……。

「あっ！　あーあーあー」ぽんとレマは手を打った。「あの時の、泉の翼竜さんですか。確か、ジャルヴィーラさん……」

——そうそう、そうですよ！　ジャルです。

思い出してくれました？　あのね、僕、ユリエドナ王に事情を聞いたんです。僕を助けてくれたお嬢さんを救い出しに行くんですってね。それで僕、何かお役に立てないかと思って……あのお嬢さんにはお世話になったことだし、今度はこちらがお助けする番じゃないかって思って。父も母も、賛成してくれましたから。

「ははぁ、竜の恩返しですか……」

レマは喜んでジャルヴィーラの申し出を受け入れることにした。〈大魔海〉を渡るには空を飛んでゆくのが一番安全だろうとは予想がついている。ここで翼竜の助けが得られるのなら、こんなありがたいことはなかった。

——僕ね、どうしてあんな怨霊たちにとりつかれたのか解らなかったんですけどね。

早速レマを乗せて飛び立つ準備をしながらジャルが言った。

——あの〈大魔海〉のあたりを飛んでいたあたりから記憶がないんです。話を聞くと、どうやら妖魔王とかが出てきた時期と、僕が怨霊に出会った時期がほとんど一致するようなんで、これはきっとあそこの妖魔が僕に何かしたに違いないんですよ。だから、これは僕自身の報復でもあるんです。

ジャルは準備よく絨緞を背中に乗せてきていた。それをきれいに拡げ、丈夫な革紐で胴体に結びつける。

——さ、準備は出来ましたよ。乗って下さい。

かくして、レマはファリィに代わる新しい仲間とともに、一路、囚われのシェクティのいる〈魔王島〉へと向かったのであった。

（第十一話に続く）



変態でござる。
めたもる伊介
中津賢也
サイレントメビウス
麻宮騎亜
宇宙英雄物語
伊東岳彦
銀河戦国群雄伝ライ
真鍋譲治
エルデガイン—導きの神—
円 英智
イースソード・マスター
羽衣 翔
1・2・3でキメてあげる
大宮直依
魔狼王風雲伝
沢田 翔
THE EVIL BLOSSOM
一本木 蛮
地球防衛少女イコちゃん
あさりよしとお
metamorphose 〔mètəmɔ́ərfouz〕
動他 1〈姿・性格などを〉一変させる〈…を〉
〔…に〕変態させる、変形させる
2〈…を〉変成させる
自〔…に〕変態〔変形〕する
▼中津賢也先生のお言葉▲
世の中、日進月歩しておるというのに、漫画家の作業は全然変わらんというのは不条理である。せめてキャラだけは毎回変化させようと考えたのが、この〝伊介〟でござる。作者自身、この先どーなるかわかりませぬが、とりあえず、おピョピョとやってれば変わっていくんではないかいでござそーろう。
コミックコンプ6月号、絶賛発売中!!
中津賢也
「めたもる伊介」より
月刊コミックコンプ
毎月26日発売 定価390円(税込)

角川書店



製作費50億。
世界に挑む角川映画戦国超大作。
'90年6月23日、日本公開。

天と地と

題字／金田石城

監督／角川春樹

製作/角川春樹　大橋 渡　原作/海音寺潮五郎（角川文庫版）　脚本/鎌田敏夫　吉原 勲　角川春樹　音楽/小室哲哉（EPIC・ソニー）

製作／「天と地と」委員会　配給／東映

榎木孝明　浅野温子　津川雅彦　財前直見　野村宏伸　沖田浩之　室田日出男　夏八木 勲　渡瀬恒彦

海音寺潮五郎
天と地と



■単行本（上・下）定価各1,800円
■文庫本[1]～[5]　定価各430円
■角川コミックス　画・石川　賢
[1]～[5]　定価各660円
（定価には消費税が含まれています。）



前売券絶賛発売中!!

全国の書店・洋画系劇場窓口にて発売中。
（劇場窓口でお買い上げの方に戦勝・開運・学業増進の 刀八毘沙門天王御守護（とうばつびしゃもんてんのうおまもり）(信貴山寺入魂) を限定プレゼントします。）

※ビデオのレンタル・販売は当面いたしません。史上空前の川中島合戦シーンを、是非劇場の大スクリーンと大音響でお楽しみ下さい。



公開も迫ってきた『天と地と』。テレビ版も放映され、ますます注目を集めているこの映画、主人公は謙信……いや、ちがう。武田信玄？　それもちがう。50億円もの製作費、カナダロケ、そして春日山城の築城主であるこの角川春樹監督こそ、話題の戦国超大作映画『天と地と』の真の主人公といえるのだ!!

戦国ヒロイックファンタジー

天と地と

6月23日公開のこの映画、公開までまだまだと思っていたけれど、なんとこの号は既に6月号。先日はテレビ版『黎明編』も放映されて、いよいよ日常会話の中にも「ねぇねぇ、『天と地と』ってさぁ……」とトレンディなボーイズ＆ガールズは使い始めた頃。流行の最先端をいきたいキミとしては、そんな場合には「やっぱ謙信は上杉に限るよ」などと言って知識の一端をひけらかそう。

それはさておき今回は、この『天と地と』の大黒幕仕掛人、角川春樹監督に単刀直入四捨五入に突撃取材、いろいろと秘話をうかがってきた。

以前に一度、撮影現場におじゃまして、その時の角川春樹監督の真剣な表情、厳しい演技指導のイメージが強かったので恐いオジさんを想像していたものの、見事に裏切られてしまった。実にいろいろな事を話してくれたのだ。

ということで、まずさっそくは、戦国時代劇の映画をつくろうと思ったいきさつなんかを。

「20年ぐらい前かな、NHKの大河ドラマで上杉謙信を取り上げたものを観て、これはやってみたいと思ってましたね」

音楽は小室哲哉さんですよね。

「ちょっと前に、角川の『ぼくらの7日間戦争』という映画の時に小室君（TMネットワーク）の曲を主題歌に使わせてもらったけれど、今回、音楽はシンセサイザーミュージックでいこうと最初から決めていたので。NHK『シルクロード』の喜太郎さんに頼もうという話もありましたが、最終的には小室君に頼むことになりました」

音楽もそうですが、映像的にもかなり凝った美しいものですよね。

「まず、四季それぞれの場面は全部映画の中に入っています。満開の桜のシーンから、紅葉の山々、雪の中の場面まで。映像的には他にもいろいろあるけれど、この映画の中では『赤と黒』という色をコンセプトとして演出しています」

映画の宣伝コピーの中にも「赤と黒の

角川春樹監督、超話題作『天と地と』について語る！



➡赤の武田軍、黒の上杉軍とがまざり合う映像。色の対比、奥行、動きの迫力と、計算しつくした美しさがある

エクスタシー」というキーワードがありましたが。

「上杉軍は黒、武田軍は赤の鎧を着ているし、他に、黒は闇、赤は炎でもある。観てくれる人がそういった部分にも気が付いてくれるといいんだけどね。あとは映像の奥行きというものを感じとってほしい。言葉で説明するよりも観てもらったほうがわかりやすいと思うけれど、例えばふたりの人間が立っているとしても、カメラの視点から同じ距離に立っているのではなく、どちらかが手前、どちらかが奥になる、っていう具合」

合戦シーンの迫力は圧巻で、見応えたっぷりといったところでしたが、やはり撮影はかなり苦労して？

「あれはね、上杉や武田が実際にどういうふうな陣形を組むべきか、戦術的な部分を全部コンピュータでシミュレートして、その通りに隊を動かしてやった。ゲーム的でしょ（笑）。長槍を持った兵士、鉄砲隊、騎馬隊を、ちゃんと戦闘に効果的になるように配置している。それこそ戦略会議ですよ。だから実際の合戦と同じ迫力は出ているはず。それを、何台ものカメラで同時に捉える。実際には一瞬の戦闘を、いろいろなアングルから見せることで、見ているほうを引き込ませる。カメラ1台1台を全部のぞいてアングルをチェックしたからね」

ＳＦＸの撮影みたいですね。でも、すべてホンモノだからＳＦＸよりも迫力は出るというわけですね。

「一箇所の動きを変えると、全部の動きが変わることになる。コンピュータ上では一瞬にしてシミュレートできても、実際の人間はすぐには動いてくれませんからね。何列目はあっちへ、何列目はこっちへ、っていうふうに」

そんな中で、謙信と信玄の対決も描いていく、と。

「この映画はね、ぼくは上杉謙信を主人公にした『戦国ヒロイックファンタジー』だと思ってる。なんとなく言い得ていて伝わるでしょう。そういった意味では、このドラゴンマガジンの読者の趣向にはピッタリ合っていると思いますよ」

戦国ヒロイックファンタジーというのはなかなか新しいですね。

他に、キャスティングにも意外性があり面白いと思うんですが、例えば現代的な女性である浅野温子さんとか。

「そのへんはやっぱり、若い人達にも観てもらいたい映画だったから。野村宏伸を出演させたりもしたし、音楽の小室君にしても、若い人達にとっては話題になるでしょう。今までの時代物っていうと、どうしても高い年齢層のものになってしまっていたけれどね」

いろいろな角度から取り上げられる要素を持った映画というわけですね。他にはどんな展開を考えていますか？

「テレビで黎明編を放映しましたよね。あとはパソコンのシミュレーションゲームも出ます。もっと若い、子供達の世代に対しては武者ガンダムシリーズの『天と地と』版という企画もあるし、さまざまに展開していきますよ。もうビデオ化の時のことも考えているしね」

では最後にもうひとつ。この作品で映画監督は辞めるということですが。

「監督をやらないのは、時間的に苦しくなっているから。他にちょっと大きなことも考えているし、そちらに時間を使いたくなってきたのでね」

なるほど、べつに行き詰まりを感じたとかいう事ではないのですね。どうもありがとうございました。

「いえいえ、どうも」

ということで角川春樹監督自らが戦国ヒロイックファンタジーと称してしまう『天と地と』は、今までにない新しい戦国ロマンを楽しめる映画だ。必見だゾ！



⬆身ぶり手ぶりで熱心に語ってくれた角川春樹監督。紳士的でダンディな人だったぞ

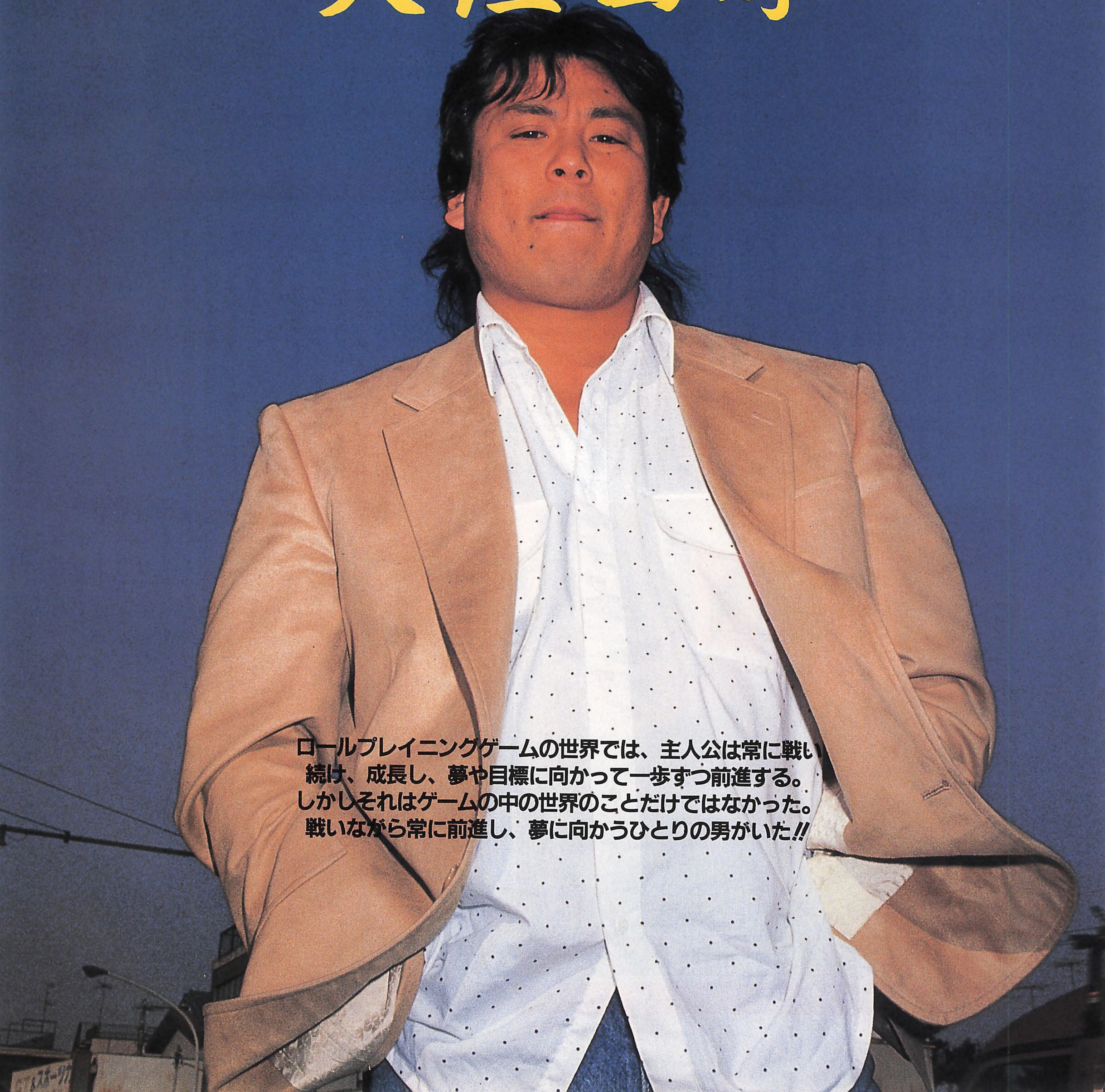
 撮影／江尻宏明　写真提供／角川書店

MEDIA ◆ CLUB

Catch-Up PERSON

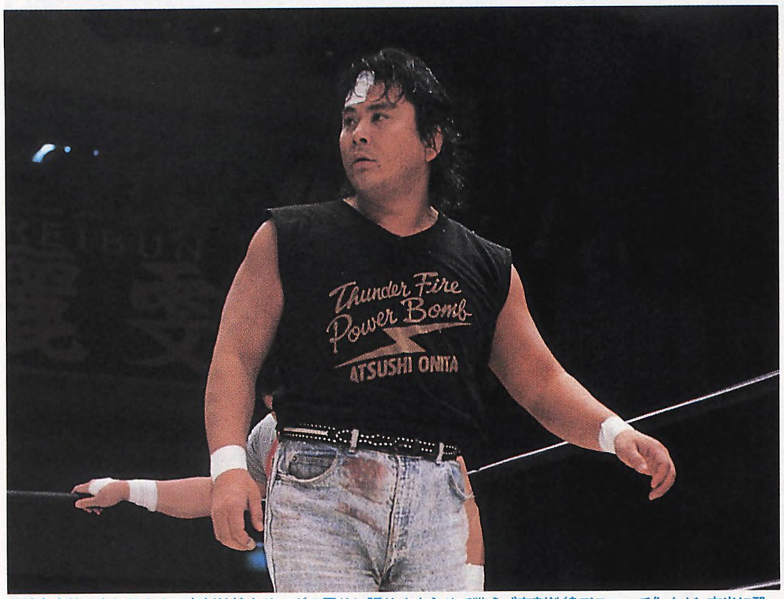
F·M·W

大仁田厚

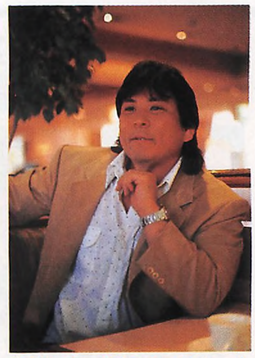


ロールプレイニングゲームの世界では、主人公は常に戦い続け、成長し、夢や目標に向かって一歩ずつ前進する。しかしそれはゲームの中の世界のことだけではなかった。戦いながら常に前進し、夢に向かうひとりの男がいた!!

「バカな事と言われても続ければ何かが生まれる！」



⬆試合直前の大仁田さん。有刺鉄線をリングの周りに張りめぐらせて戦う"有刺鉄線デスマッチ"など、本当に恐しい試合を行う。試合のチケット等、問い合わせは……FMW事務局 ☎03(777)0400 まで！



⬆最近では一般誌のインタビューも多いらしい。みんな興味があるのだ

「大仁田厚」という名前を御存じだろうか。名前だけ聞いて「政治家か何か？」と思ってしまう読者も多いかもしれない。普通のスポーツ選手と比べても大柄な体、まだちょっと少年っぽさの残る顔立ち。この人物に初めて会い、差し出された名刺には「フロンティア・マーシャルアーツ・レスリング㈱（以下ＦＭＷ）専務取締役」と印刷されている。彼はプロレスラーであり、同時にその所属団体ＦＭＷの旗揚げ人でもある。ＤＭ読者の中にどれだけのプロレスファンがいるかはわからないけれど、この大仁田厚という人間の、プロレスラーとしてというよりもひとりの男としてのホンネの部分に、ちょっとだけつき合ってほしい。

◇　◇　◇

中学の頃、同じクラスに、すごいプロレスファンがいてね。いつも学校にプロレスの雑誌を持ってきて、読まされてた。その雑誌を見て、すげえなぁって興奮した。で、そういった技を友達にかけてみたりして。バックドロップ。そいつ泡吹いて気絶したこともあったけど。おれ強かったからなぁ、ハッキリ言って（笑）。

学校に番長なんかがいてね。最初、3年生にいた総番長のやつが強かったんだけど、そいつが卒業しちゃってからは、全部やっつけてた。柔道部とか剣道部とか来たけど、おれ野球部だったから、バットでガンガン（笑）。

そのうち、隣の中学のやつにまで手を出して。その中学まで謝りに行かされたけどね。どうもすいませんでした、って。でもそれから名前が知れ渡って、もうおれの名前を知らないやつはモグリだった。

中学を卒業してから、社会科の授業で使った地図帳を見て、世界は広いな、と感じると同時に、日本も広いな、と思って。歩いて日本を一周まわってみたくなって、実行した。長崎に住んでたんだけど、門司でスポーツ紙の編集部に行って「こういう事をやっているけど紹介してくれないか」って。アドベンチャー少年とかいう見出しで載ったけど。

鳥取で金が無くなっちゃって、それで神戸で働いてた。ちょっと金が出来たんで家に電話してみたら、なんと家が火事で燃えちゃってて。しょうがないんで夜行に乗って家に帰って。ちょうどその頃、プロレスのほうから誘いがあって、そのまま東京へきた。

最初そこでジャイアント馬場さんを見たとき、壁かと思った。怒られるけどね、師匠にこんな事言うと（笑）。新弟子の頃、ずっと憧れていたミル・マスカラスという覆面レスラーのマスクをかぶって、マスカラスに叱られたこともあったなあ。英語だったから何言ってるかわからなかったけど、イメージがこわれちゃってね。マスカラスは憧れてた人だったから、きっともっと優しい紳士的な人だと思ってたけど、ガラガラと崩れて。

新弟子の頃といったら、馬場さんの付人をやらせてもらったとき、馬場さんのスラックスを5着、ツアーに行くために預かって、それを全部忘れちまった。土下座して馬場さんに謝ったけど、馬場さんはだまって巡業中ずっと同じジャージをはいててくれた。大きい人ですよ、体だけじゃなく、すべてが。男として僕は馬場さんを愛してますね。他の誰にも負けないほど、馬場さんを愛してます。

その頃からはいろいろあったけれど、今の自分は、ＦＭＷを守るため、客を集めるために、いろいろやってる。今は土台をつくって攻めなくちゃいけない。後退した時は、ＦＭＷが潰れる時だと思ってる。チケットを買って見に来てくれる人達がいるからこそ、おれたちのリングは存在するわけだし、そのためにはこっちも体をはってやらなくちゃならない。完璧に客を納得させるしかない。手なんか抜いてられない。それしかないんですよ。お小遣いをはたいて来てくれる人達を、何で引き付けるかっていうと、不自然なかたちでやってちゃダメ。自然なかたちで訴えなくちゃいけない。それでも認めてくれない人は認めてくれないだろうけれど、認めてくれる人は認めてくれる。そんなバカなことはやめろ、と言われてしまっても、やり続けていけばきっと何かが生まれる。

おれがＦＭＷをつくって、今、ＦＭＷに関わっている四十数人の人生を変えたことになる。そういった奴のためにも、おれが立ち止まるわけにはいかない。

そうそう、そういえばこないだ、映画の話もあったんだけど、三か月も山奥に閉じ込められて撮影って言われて、断っちゃったよ。もし撮影から帰ってきた時にＦＭＷがなくなっちゃってたらどうするんだよ、ってね。

一時期、リングを離れて他の事をやっていたこともあったけれど、またＦＭＷとしてリングに立ってみて、本当におれはプロレスが好きで好きでたまらないんだな、と思った。ぜったい、潰しませんよ、ＦＭＷは。やりますよ、いろいろ、とてつもないことを。

子供の頃、近所にサーカスが来たりしてね。サーカスの小屋って、何が出てくるかわかんなかったでしょう。ゾウが出てくるか何が出てくるか。一枚のチケットの中に夢があった。そういう、何が飛び出すかわからないプロレスをつくっていきたい。もう、そういう意味でサーカスみたいなことをやりますよ、この秋ぐらいには。

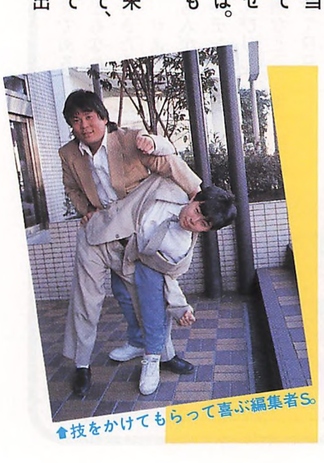
あと、異種格闘技。ボクシングとやりたい。攻撃の美学があれば、受けの美学もある。それも追及していきたい。いろいろとやるけれど、だんだん、徐々に完成されつつあるＦＭＷだから応援してくれると思ってるし、とことんやりますよ。

そう、だから、これを読んで少しでも興味を持ってくれた人は、ぜひとも一度リングを見に来てほしい。小説やアニメなんかも面白いけれど、プロレスの会場でしか感じられない事がきっとあるはずだから。そして何か感じてほしい。ぼくらにも、夢があり、リングの上でそれを一歩一歩実現させていく。その姿を、機会があったらぜひ、見に来てほしい。

あ、ただ、観に来てくれるファンには、ファンとしてのマナーを守ってほしい。覆面レスラーと闘った時、会場から『マスクをはがせ』っていう声があがった。覆面レスラーにとって、マスクを取られるっていうのは最高の屈辱になるっていうことをわかっているハズなんだけどね。闘っているおれたちにルールがあるんだから、ファンにもルールはある。それだけは守ってほしいな。

◇　◇　◇

いかがだったろう？　大仁田さんの言葉の中に、キミも何かを感じたハズだ。そして一度、彼のリングを観てほしい。



⬆技をかけてもらって喜ぶ編集者S。

 撮影／江尻宏明

あしたのジョー ▶ GAME

思わず「立つんだジョー!」と叫んでしまうゲームだ!



⬆グラフィックのリアルさで、より一層迫力を増している。殴られると顔がゆがんでアベシッ!

スポーツのゲームって、コントローラーが壊れるほどエキサイトするよね。それが格闘技だったりするとなおさら。で、原作付きのゲームっていうのも、キャラクターへの感情移入がしやすいのでついつい興奮してしまう。そしてこの三拍子が揃ったゲームがタイトーの『あしたのジョー』だ。力石徹やカーロス、ホセ・メンドーサなどと原作通りに対決していく原作通りのストーリー。判定勝ちは許されず、3ラウンド以内に相手をKOしなくてはならないのだ。おなじみ丹下段平の忠告もあるぞ。ゲームセンターでこのマシンに向かって「立て、立つんだジョー!」と叫んでいる人がきっといるハズだ。ほら、気がつくとキミも拳を握ってそう叫んでいる……。

SDガンダム ▶ VIDEO

人気のSDガンダムがファンタジーワールドで大活躍!

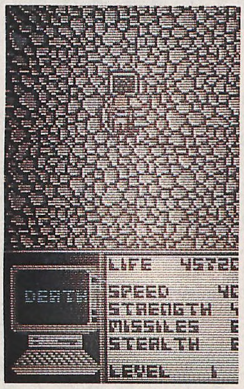


⬆5月25日、バンダイ発で全国一斉レンタル開始。レンタルだけなのでレンタル店でよろしく!

パロディアニメの代名詞的な存在にまでなってしまったSDガンダムシリーズ。鎧冑の武者ガンダムや中世騎士風の騎士ガンダムなど、とどまるところを知らずに進撃しているけれど、その騎士ガンダムが再びオリジナルビデオとして登場。前回倒したサタンガンダムよりも強大な敵が出現したのだ。本編の他、オマケとしてSDガンダム百科も収録。ほのぼのSFファンタジーなのだ。

ガントレット ▶ GAME

アメリカから上陸したポータブルゲーム機に注目せよ!



⬆なお、LYNX本体は税別29,800円なのである

先月号でも紹介済みのアタリLYNX用ゲームソフト『ガントレット』。このゲームも含めたアタリLYNXフェアーが、東京のどまん中、渋谷で行われた。巨大なLYNXのスクリーンに映し出され紹介されたゲームの数々に、道行く人も興味津々。LYNXといえば、カラー表示が美しいポータブルゲーム機だから、ゲームボーイしか知らない人にとっては実に新鮮な驚きだったんだろうね。そこで紹介されていた『ガントレット』も、4人での同時プレイというかつてないゲームシステム。キミもLYNXを知らない友達に教えてあげると、きっと興味を示してくれるハズだぞ。

ジャングルウォーズ(仮) ▶ GAME

今秋発売予定のゲームボーイソフト



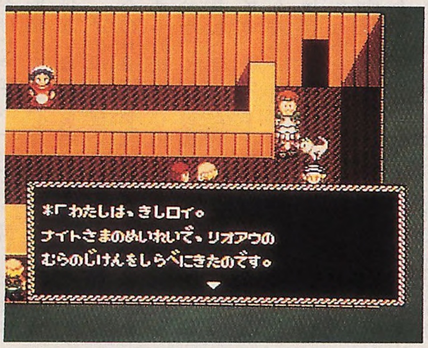
⬆発売予定は秋ごろということで、まだちょっと先。ポニーキャニオンさん、よろしくね。

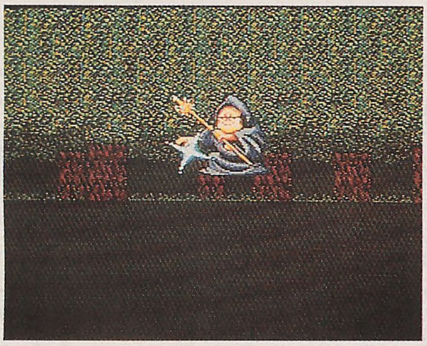
ゲームボーイはおもしろそうだけれど、イマイチ魅力的なゲームが無いなぁ、と思っていたキミに良いお知らせだぞ。ゲームボーイ用のロールプレイングゲームの発売予定だ。今までもいくつかのゲームボーイ用RGBがあったけど、今度はなかなかスゴいぞ。スタッフに、さくまあきら、きむらはじめといった、ゲーム好きなら思わず涙モノの名前が並んでしまうのだ。スゴイでしょ。

かるくストーリーを紹介すると、主人公の少年がジャングルと都会をまたにかけて冒険するというもの。小さなゲームボーイの中に大きな世界が広がるのだ。まだゲームボーイを持っていない人は今のうちに買ってね。

ネクロスの要塞 ▶ GAME

PCエンジン史上最高の超大型RPGでゴールデンウィークはエキサイト!!





ゴールデンウィークである。ゴールデンウィークともなれば、どこかに遊びに行きたくなってしまうけれど、せまい日本、どこに行っても人が大勢いるだけで、「ゴールデンウィークぐらい家でのんびりしたい」というのが正直なところ。そこで時間をかけてRPGなどはどうだろうか?

PCエンジン用RPGゲームも数多く発表されたけれど、パソコン版からの移植だったり、原作付きゲームだけど原作のイメージを損なってしまうようなものも少なくなかった。そこで登場したのがこの『ネクロスの要塞』だ。シネマティックというキーワードをコンセプトに、それぞれが通常のRPG1本分に相当するというシナリオが全6章。数百人のキャラクターが登場し、6本のシナリオのストーリーを密接に結び付けながらキミの冒険に関わってくれる。4メガもの大容量ROMだから実現できた超大型ロールプレイングだ。キミは8人の勇者を操り、最大の敵であるネクロスを倒さなければならない。行く手にはネクロスの弟子7人衆や配下のモンスター達。そしてこのゲームの注目すべき点は、シネマティックウォーシーンと呼ばれる戦闘シーン。PCエンジンの表現力をフルに利用して、画面を閃光がはしり、大型敵キャラが暴れまわる。それでいて操作性は決して犠牲にしていないという、遊ぶ側からいえば非情に贅沢だぞ。

このゲームは、アスク講談社さんより4メガROMカードで六八〇〇円(税別)で発売中だ。〇三(二六八)六二二二でテレホンサービスもやってるよ!



➡ケースのイラストに負けないぐらい、ゲーム画面も美しいんだからネ!

新・童貞物語 ▶ VIDEO

人気シリーズの最新作は増田未亜ちゃん主演で香港ロケ



⬆とってもカワイイ未亜ちゃんの第1回主演映画なのだっ！

ホンコンホンコン、たのしいホンコン〜。ということで香港というのは日本から近いので旅費も安く、またむこうでは物価も安いので海外旅行初心者から海外旅行の帝王まで人気のある場所だ。香港映画もオモシロイ。だからきっと『ホンコンバージンボーイ』とタイトルのつけられた『新・童貞物語』は面白いんだろうなぁ、と考えたキミはするどい。先月号で紹介した『地球防衛少女イコちゃん3』にも主演の増田未亜ちゃんが主演のこの作品、3月には東京の映画館での特別公開もあり評判は上々。そしていよいよビデオが発売された。増田未亜ちゃん演じる香港娘シュウエンは、両親を失いアルバイトをしながら祖父と二人暮らし。そこへ、カンフースターを夢見て香港にやってきたバージンボーイ君とシュウエンの出会い。ところがシュウエンの祖父というのが、カンフーの神様と呼ばれるほどの達人だったものだから……。というストーリー。香港映画の楽しさギッシリ、ウワサのAVギャルもムフフの出演。バージンボーイのキミも、そうじゃないキミも、あ、もちろん女の子も、このビデオは必見！

怪奇大作戦 ▶ LD

奇才の監督が描く怪奇テレビシリーズをLDで観よう



⬆カラー／103分／CLDでエモーションより6月22日に発売。税込で7,800円なり

ゴールデンウィークの話題の映画といったら、なんといっても『ウルトラQ』だろうね。この映画の監督、実相寺昭雄という人なんだけれど、他にも『帝都物語』なんかを手掛けている。その手の特撮(とくさつ)物のファンにとっては有難き人物なのだ。その実相寺監督の原点でもある『怪奇大作戦』がレーザーディスクで登場するぞ。かつてのテレビシリーズであるこの作品、収録タイトルは電話で話をしている人が突如炎(とつじょ)に包まれてしまうという『恐怖の電話』、美人歌手のヒット曲の歌詞通りに次々と殺人が起こる『死神の子守歌』、そして『呪いの壺』『京都買います』の4本。タイトルだけでも怪奇。夜中にひとりで観てしまったら、きっと眠れなくなってしまいそうだ。恐いから観たくないけど、でも観たいという人間の複雑な心理。監修はもちろん、泣く子もだまる円谷英二。あの『仮面ノリダー』に出演していた小林昭二が『京都買います』には出演している。もともとこの人、こういう作品に多く出ている人なんだけどね。ファンファン大佐は出ていませんのであしからず。マリナちゃんも出てないぞ。

レモンエンジェル ▶ CD



⬅ポニーキャニオンより税別2,800円で発売中。このジャケット写真が目印だ!!

最後にレモンエンジェルが残してくれた言葉は"Don't Say Goodbye"

ボク達の前に彗星(すいせい)のごとく現われて、嵐のような活躍を見せてくれたレモンエンジェル。アニメの中から誕生し、レコードデビュー、写真集発売、そしてさまざまなパフォーマンスで楽しませてくれたイベントやコンサートなど、いつもボク達の前に明るい笑顔でいてくれた。そんな彼女達も、ついにレモンエンジェルを卒業していく時。4月に行なわれたファイナルライブでは集まってくれたファンのみんなのために最後の熱唱を聴かせてくれた。

そしてファンのみんなの熱いアンコールに応えて、最後に彼女達からベストアルバムのプレゼント。メモリアルとしてファンのみんなに聴いてもらいたい事はもちろん、これまでレモンエンジェルをあまり知らなかったキミにも是非とも聴いてほしいおすすめのアルバムだ。

ちなみに左のジャケット写真、どこかにDM編集者Sの姿が写っているけれどわかるかな？ 実際にCDを買ってじっくり探してみてね。

マーベル・ランド ▶ CD

▼5／21発売
1500円〈PC〉

陽気な曲がイッパイ



オリジナルサウンドにプラスして、カントリー風アレンジやパレードによるメドレーも収録。メルヘンチックに楽しめる一枚だね。

ファイナル・ファイト ▶ CD

▼5／21発売
3500円〈PC〉

5つのゲームの音楽集



カプコンの最新ゲームを5タイトル、オリジナル版とアレンジ版で、全一四〇分もの大サービス。『戦場の娘II』『1941』等も収録。

アッセンブル・コンサート ▶ CD

▼ワーナーパイオニア
発売中／2800円

南風まろんライブ!!



『アッセンブル・インサート』のヒロイン、南風まろんちゃんのライブアルバムが発売されたぞ。前代未聞、なんじゃこりゃあ!!

空牙 ▶ CD

▼5／21発売
1500円〈PC〉

生バンドのサウンド!!



データイーストサウンドチームによる、ギター、ベース、ドラムの生演奏を一発録音したという、なかなかカッコイイ音なのだ。

ロッドランド ▶ CD

▼5／21発売
1500円〈PC〉

10分もの組曲に圧倒！



未使用曲まで含めたオリジナルサウンドに加えて、全十分にも及ぶアレンジ版もあり。オーケストラっぽく聴けるアルバムだぞ。

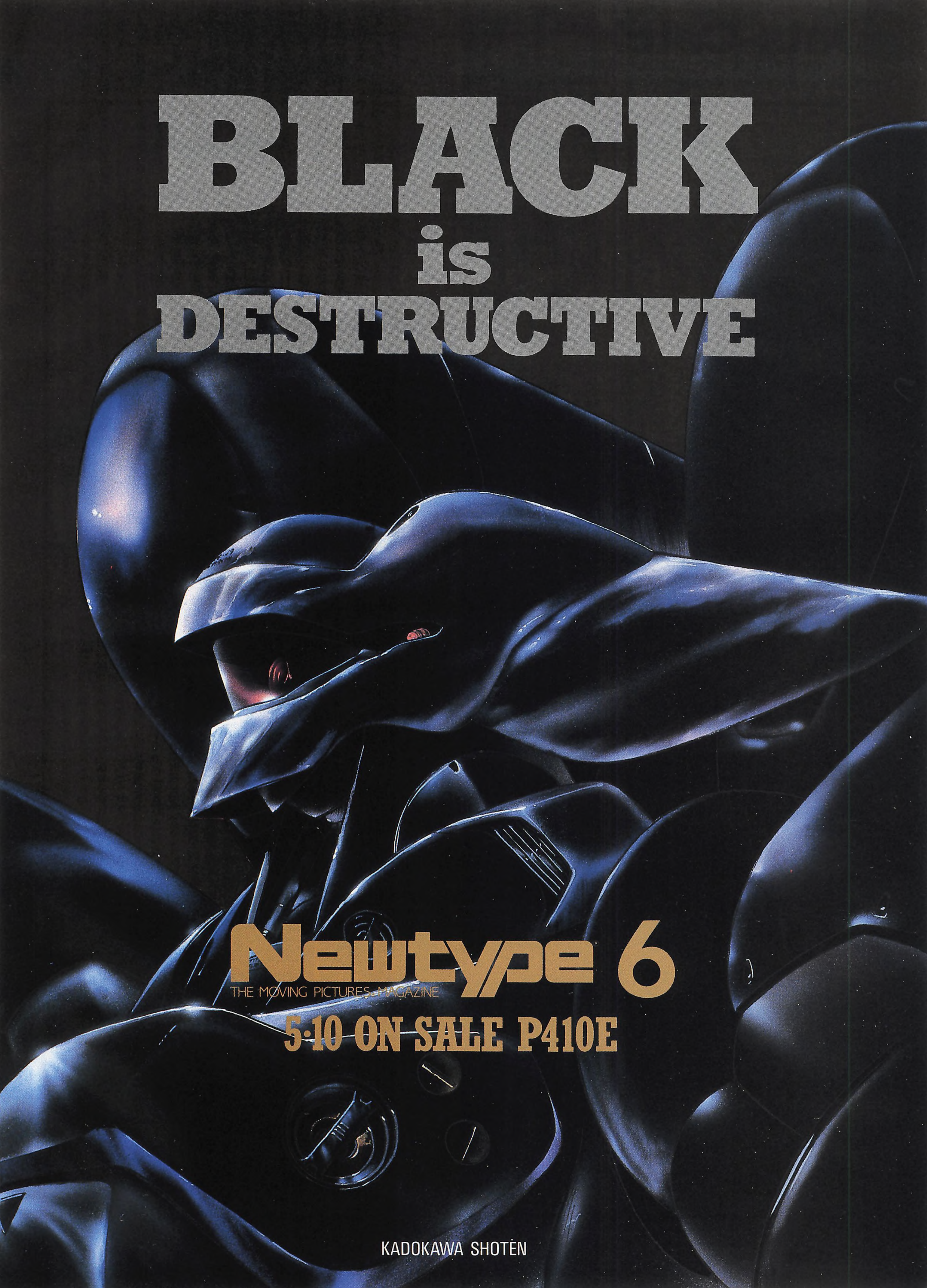
ファイアーエンブレム ▶ CD

▼5／21発売
2500円〈PC〉

フルアレンジで登場！



任天堂のシミュレーションRPGからの音楽集。フルアレンジで迫力あるサウンドを聴かせてくれる。感動の大巨編なのだ。


BLACK
is
DESTRUCTIVE
Newtype 6
THE MOVING PICTURES MAGAZINE
5·10 ON SALE P410E
KADOKAWA SHOTEN

Wolfman Road

ウルフマンロード

GUMELL CHRONICLES

COMIC
青木邦夫
KUNIO AOKI




ぐああああああ
ハッ
むくっ
ここは?
ニトロ城の地下牢だ
悪い夢でも見たか?
!?


まったく
大したものだな
私が治療したとはいえ
一週間で回復するとは……
やはりお前には
獣人以上の
特別な「力」が
あるようだ
なぜ
オレを
助けた?
城のヤツらは
オレを生かしとか
ないはずだぜ
クラ
うーん
安心しろ
お前がここにいる
ことは私と主以外
知らぬことだ
カチャ
……
アルジャにやられた時
また「声」が聞こえて…
あんたのいう
「力」を感じたような
気がする
でも
そのあとの事は
さっぱり覚えちゃ
いねえ…
あんたは知ってるんだろ!?
オレに指図する
あの声の正体を!!
……


姫様と深い関係のあるお方…
今はそれ以上知る必要はない
そりゃどーゆーこった!?
コラッちょっと待て!!
知りたければ…
自分で謎を解け
だがこれだけは言っておこう!
ブラフォード王家にとらわれた姫様を救う事こそこの謎を解くカギ!!
もしこの事態からおまえが退くようなら今以上におまえ自身を苦しめるだろう
解るなトロイ!!
道はおまえの目の前に続いている…
あとは前に進むだけだ!!


やれやれ
青空謁見の間に
なってしまったな！
……
……
オホン!!
知っての通り
姫はにっくき
獣人の手によって
奪われてしまった
ついては
救出隊を
司祭殿の提言で
ワシが決定した
救出隊の
メンバーは…
くるぞ…
ドキ
ドキ


司祭殿！
そして…
トロイ!!
生きていたのか!?
なぜ
ここに!?
……
ええいっ
静まれいっ!!
ぬぬぬ
ぬぬ…!!
ブル
ブル
ブル
ブル
どうした
不満か
衛士長
いや…
私には
その…
解りかねますが…



んん――
よく聞こえんなあぁ
衛士長…
百年を生きる
司祭様の提言で
………
ニトロ王たるワシの
命令じゃ!!
その通り!!
我等が信頼する
陛下の御命令に
何の不満があろう?
ひかえなされい
衛士長殿
…して
トロイ!!
この前と
違って
今日は
おとなしいのう
決心は
ついたか?
……
……
この通り
まだ
くすぶっているよ


こいつの首に ついている 「呪縛のリング」は 私が作ったもの
念じるだけで 死ぬまで 首を絞め 続ける……
無理にでも 引っぱって いくさ!!
ぐ…… ……
ひっつくん じゃねえっ
陛下 おゆるしを!!
こらっ 待たんか 衛士長!!
あー やだね


スッ
原始人つーのは!!
衛士長がおとなしくなるのはありがたいが殺すなよ
なら…あんたが止めてくれよ


ゴッ
!
な…何の!!
ムクッ
ぶっ
ゴン
バーカ
何をやってんだか…
もうギブかよおっさん!!
ビッ
スッ


その手を
下ろさないと
ノドをかき切るよ
ピタッ
……
なえた…
フニャ
父上!!
がくん
父上!?
しっかり
う
う…
何が
おかしい!?
いっいや
父上とはこりゃ
まいった…
あんたそのマヌケの
娘にゃとても
見えねーぜ!!
ゆるさん!!
おっと!!
……
……!!
父上に対する数々の
侮辱　それ以上……


その服じゃ戦いにくいだろ!?
手伝ってやるぜ!!
その手を離せ!!
はい
ジャンジャッ
ズババッ
!!
服だけ切り♡
◎×△!!
あら?
スッ


へぇ　意外な
反応だな
男まさりで
ハダカぐらい
平気と…
おもっ
バシッ
この…
ぐえおあぅ
ギャウ
もう
そのくらいに
しておけ…
よし…
衛士長は手当て次第
閉じ込めておけ
王国の存亡が
かかっておる
それを忘れるで
ないぞ!!
抑えるのじゃ
フィオナ!!
ファサ…
……
……



出発まで まだ間がある おとなしくしていろよ!!
まだ行くと決めたわけじゃねーぜ…
行くさ
必ず!!
ニコッ
ゴロン
バタン
!
?
……気のせいか
カッ
カッ
カッ…
…… ……



●第9話おわり●7月号(5月30日発売)につづく

THE MOBILE POLICE
PATLABOR

機動警察パトレイバー　**FILE:3 雨の日にきたゴマ ACT.1**

AUTHOR
伊藤和典
KAZUNORI ITOU
CHARACTER ILLUSTRATOR
高田明美
AKEMI TAKADA



1

晴れた日にはカブをとばして16分。ちょっと寝不足の朝は、頬にうける風で目をさます。

まだ低い太陽が、首都高の高架の下にも朝陽をなげかけ、コンクリートの柱の横で、うすくホコリをかぶったセイヨウタンポポもせいいっぱい背伸びをしている。

今日みたいな雨のときだと、カッパをなびかせ、しぶきをあげて、顔をうつ雨滴をさけつつ上目づかいに前をにらんで20と1分。窓の外の雨と時計を見たら、いきなり目がさめる。

雨は、けして嫌いじゃない。

ただし、部屋の中から眺めているのであれば……

遅刻しそうな雨の朝は最悪だ。

いっそ雪なら、陸の孤島、特車二課への交通手段がなくなってしまうから、あきらめもつくし、遅れたところで誰もなんの文句も言いはしない。

が、雨ではそうはいかない。

二課棟に泊まり込んでいる遊馬や太田が、ぜったいなにか言うに決まってる。

そんなことで一日中いじいじ、いびられてはたまったもんじゃない。

(寮に帰んないで、泊まっちゃえばよかったなぁ……)

そう思うのは、決まってこんな雨の日の朝だった。

一般車両が極端に少なくなって、都心に向かうゴミ収集車と頻繁にすれちがうようになると、二課棟はもうすぐだ。

どうにか雨も小降りになって、遅刻の危機は去ったように思われた。

が、しかし——

一般道から二課棟のある埋め立て地に延びる支道が見えてきたとき、野明の胸に不安がよぎった。

不安の原因は、すぐに判明した。

『関係者以外　立入禁止』の立て札の根元に置かれたダンボール箱。このシチュエーションでは中を見るまでもない。

子供の頃から、いったい何度、こんな状況に遭遇したことだろう。そして、その結果は……いつのときにも、あまりかんばしいものではなかったはずだ。

野明は警戒しながら、カブを支道に乗り入れた。

問題の箱が近づく。

過去の経験からすれば、ここらでなんらかの反応があるはずだった。

雨に濡れて、溶けてしまいそうなダンボール箱が、いま、野明の足元にある。が、箱は箱として存在するのみで、なんの反応もしめさない。

(思いすごしだったかな……)

野明は、カブのスタンドを立てて、そっと箱のフタを開けてみた。

「あぁ～」

無意識のうちに声がでた。

考えうる最悪の状況だった。

ひどく小さい痩せこけた仔猫が、目ヤニでいっぱいのしょぼつく目で、濡れそぼった箱の中から野明を見上げていた。

その猫がひどく衰弱していることは、一目瞭然だったのである。

「ひろみちゃん……ちょっと」

第二小隊オフィスの戸口から、顔を半分だけのぞかせるようにして野明が呼びかけた。

「泉、遅いぞ！」

ひろみよりも先に太田が反応した。

「なんだなんだ、まだ私服のまんまじゃないか。たるんどる！」

「えへへ、ちょっとわけありでね……ひろみちゃん、早く早く」

「どんなわけだか知らんが、勤務に優先するほどのわけなんだろうな？」

「う～ん、そ、命にかかわるかもしれないからね」

「なにぃ!?」

太田が気色ばむ。

「あ、いいのいいの、ひろみちゃんとあたしで、なんとかできると思うから……そ、それよりもさ、遊馬、まだ来てないでしょ。遊馬が、おせっかい始めると、余計ややこしくなるかもしれないから、太田さん、邪魔しないように抑えといてよ。ね、ね」

いいながら、ひろみの背中を押すようにして隊員オフィスの前を離れていった。

「どうしたんですか？」

ハンガーから二階の回廊に上がる階段の裏まで引っ張ってこられて、ひろみは怪訝に野明をみた。

野明は、油断なくあたりをみまわし人影がないことを確認して、

「あのね……」

スタジャンの前を開く。

ふるふる震える仔猫が顔を出し、ひろみを見て小さく口を動かすが声にならない。繊細な仔猫の下顎に、はえたばかりの白い歯がのぞいた。

「どうしたんですか？」

ひろみが同じ言葉を、もう一度口にした。

「捨てられてたんだよ……」

前号までのあらすじ

汎用作業機械・レイバーを用いた犯罪に対抗すべく警視庁警備部特殊車両2課通称“パトレイバー小隊”は設立された。と言うといかにもエリート集団のイメージなのだが、あにはからんや警視庁の「お荷物」的存在なのだ。だが、第2小隊の隊員たちはそんな評判を退けて隊長以下一丸となり、様々な犯罪に知恵と勇気と最新鋭のレイバーで日夜戦い続けている。

「ちょっと、いいですか」
　いって、野明から慎重に仔猫を受け取る。仔猫はひろみの手のひらにすっぽりと収まってしまった。
「ゴマだ……」
「ゴマ？」
「模様が……三毛とかトラとかブチとかいるでしょう。こういう赤っぽい毛と黒っぽい毛とがごちゃごちゃっとまざりあったようなのはゴマっていうんです」
　ひろみの人さし指で頭をなでられ、仔猫は目を閉じてうずくまる。
「ずいぶん弱ってますね……」
「うん……でも、大丈夫だよね」
「………」
「きっと元気になるよね」
　野明にとって、この仔猫を育てることは、すでに決定事項なのだった。ひろみとて、できることなら、なんとかしたい。が、どうみても生後1か月たらずの——普通、仔猫を親から離せるようになるのは生後2か月くらいからなのだ——しかも自分の身体すら満足に支えられないほどに衰弱した猫を育てる自信が、ひろみには、まったくなかった。
「やってみなけりゃ、わかんないじゃないか……ね、やってみようよ」
「そうですね……確かに……」
　目をうるませて、ひろみが折れた。
「でも、ここで世話するとなると大変ですよ……」
「まず、寝床！　シゲさんからダンボールもらってタオルかなんかひいて……」
「それよりも問題は、それをどこに置くか、です」
「あ、そうか……隊長、許してくれないよね猫かうなんて……」
「南雲さんや、榊さん、それに太田さんもダメでしょうね」
「当分、みんなには内緒にしといたほうがいいかな……」
「あれぇ、猫！」
　声に二人がギクッと身を固くする。
　遊馬だった。
「そうかそうか、ひろみちゃんが拾ったのか。前にオカカの散らばったたからっぽのダンボールがおいてあったから、もしかしたらと思ったんだけど……そうかそうか」
「いえ、これは泉さんが……」
「あ、あのね遊馬……」
「いいっていいって、わかってるよ。みんなには内緒だっていうんだろ。まかしとけって、なぁ、タロ」
「遊馬さん、このこメスですよ」
「勝手な名前で呼ばないでよね」
「あ、そう。じゃ、なんて名前なんだ？」
「ま、まだ、決めてないけど……」
「にしても、貧相な猫だなぁ」
　仔猫の首筋をつまんで、無造作にもちあげたりする。
「だめ！　だめです。このこ身体がよわってますから！」
「んもう、乱暴なんだから……」
「ケチ」
「まず——食事ですね」
　両の手で、しっかりと仔猫をガードして、おごそかに、ひろみが宣言した。
「脱水しないように気をつけて、なんとか食欲さえ回復させれば、あとはひとりでによくなります。生き物の自然治癒力を信じましょう。いいですね」
「おう」

2

　ことは、それほど簡単ではなかった。
　当初は棟屋裏手の浮き桟橋横にあるボート小屋が、もっとも人目につきにくく、こっそり猫の世話をするにはうってつけであろうと判断されたのだが、これには盲点があった。
　棟屋から離れすぎていた。
　確かに仔猫は人目につかなかったが、仔猫の世話にいっていて棟屋にいない人間が、逆に、いないことで目立ってしまう。
　かくて、仔猫はダンボールに入れられて、女子更衣室、宿直室の押し入れ、トマトのビニールハウスなどを点々とすることになる。
　が、問題は、まだあった。
　——人肌に温めた牛乳を、2時間おきにスポイトで与える。
　これが、ひろみが出した処方だった。
　野明、ひろみ、遊馬が2時間交代のシフトをしいてこれを実行し、手あきの場合には可能なかぎり様子を見にいく。
　話がまとまるのは早かった。
　そして、破綻するのも早かった。
「遊馬……はやく決着つけないと、ミルクの時間におくれちゃうよぉ」
「言われんでもわかってる……隊長！　突入命令は、まだですか？」
「突入命令？　篠原、頭に太田でも巣くったのか？　いつものおまえらしくないぞ」
「いや、しかし……」
「機動隊さんが、籠城中の犯人を説得中だ、まぁ、もう少し待てや……」
　たった1度の出動で、プランはガタガタになってしまったのである。

誰かの助力が必要だった。
「秘密を要する重大な任務があるのだが……聞いてくれるか？」
パーツ置場の片隅のシゲの工房で、遊馬は声をひそめて切りだした。
「聞かせてもらおうじゃないの」
と、シゲが身をのりだす。
「聞くと後悔するかもしれない……それでも、いいんだな？」
「おいらも男だ。そこまで言われちゃ、後には退けねぇ。聞かせてもらおうじゃないの」
「実は……」
「うん」
「いや、やっぱり止めとこう。こんなことにシゲさんを巻き込むわけにはいかない……」
「なんだなんだ、遊馬ちゃん。水臭いじゃないのぉ！　気をもたせないでよ！」
「つまり……その……」
「うんうん」
「仔猫の世話を頼みたい」
「んが？」
「いやぁ、野明が捨て猫、拾ってきちゃってさぁ、ひろみちゃんと3人でこっそり面倒みてたんだけど出動やらなんやらあると手がまわりきんなくって……シゲさん、頼むわ」
「…………」
「ん？　どしたの？」
「……やられた」

シゲの好意的な協力をえて、仔猫はパーツ置場という新しい隠れ場をも得た。
朝といわず、夜中といわず、彼らの介抱が続いた。が、衰弱した仔猫は風邪をひいてしまい、症状は一進一退をつづけた。
「食欲さえ、でてくれれば、なんとかなるんですけどねぇ……」



うずくまる仔猫の背中をそっとなでながら、ひろみが悔しそうにいった。
　横で膝をかかえて見ている野明と遊馬にも、どうしていいかわからない。
「病院につれてかないとダメかなぁ……こいつ……」
「病院ってさ、つれてくと、どんなことするわけ？」
「そりゃ、おまえ、薬やったり、注射したり、点滴したり……人間と同じなんじゃないの」
「ふぇ～、点滴……ひろみちゃん、どう思う？　病院、つれてかなきゃ、ダメ？」
「そうですね……そうしたほうが、いいかもしれません。でも……」
「でも？」
「こんな時間ですから、もう一晩だけ、様子をみましょう……」
「……そうだね」
　夜中の1時だった。
　もうしばらく仔猫のそばにいたいというひろみを残して、野明と遊馬は備品置場をあとにした。
　翌朝、宿直室の布団から抜けだした野明が、何をするよりも早く備品置場にいくと、ダンボールの前で、ひろみが泣いていた。
　野明は息をつめた。
　気配に、涙で顔をぐしゃぐしゃにしたひろみが振り向いた。
「泉さん……」
　それ以上、言葉にならなかった。
「ひろみ、ちゃん……」
　野明も言葉を失った。
「このこが……このこが……」
　野明は恐る恐るダンボールに近づいた。
　箱の中には――
「あ……」



　毛づくろいをしていたチビ猫が、野明をまっすぐに見上げて、小さく鳴いた。
「さっき、初めて鳴いたんですよ。声も出せないくらい弱ってたのに……やっと、声をだしたんです。ぼく、嬉しくて……」
「あは、ははは、ひろみちゃんたら！」
「いや、あはは、すいません、取り乱してしまいました」
　いって、ひろみは苦笑した。
「ひろみちゃん、もしかしたらぜんぜん寝てないの？」
「ずっと、このこを温めていましたから……でも、もう大丈夫だと思います。さっき、スポイトを使わずに、自分でミルクを飲んでましたし」
「やったね！」
　にぃ～、と仔猫がまた鳴いた。

　それからの回復は早かった。
　少しずつ缶詰のキャットフードを食べるようになり、ミルクで湿らせたドライフードを食べるようになり、そして、ドライフードをそのまま、カリカリと気持ちよい音をたててかじるようになるまで、さほど時間はかからなかった。
「おい、見ろよ！　こいつ、ちゃんと形のあるウンコしてるぞ！」
「え!?　どれどれ、遊馬」
「ほら、これ！」
「あぁ～、ほんとだぁ！」
「匂いもすごいけどな、にゃはは」
　ひろみは始終無言で、ニコニコしている。
「しっかし、ウンコぐらいでこんな大騒ぎするとは思わなかったねぇ……」
と、これはシゲさん。

「ハゼの唐揚げとか、チャーハンの残りとか、もうあたしたちと同じものあげても、大丈夫かな」
「そうですね……大丈夫とは思いますが、人間用の食事は味付けが濃いですから、このこにはキャットフードで通したほうがいいかもしれませんね」
「ふぅ〜ん、そうなんだ……アルフォンスのときにはオカカゴハンと味噌汁ゴハンで通してたからなぁ」
「ああ、前に野明が飼ってた犬と猫ね」
「そりゃそうと、そろそろ名前決めたげないとねぇ、このまんまじゃ、なにかと不便っしょ」
「タロだろ？」
「却下！　このこメスだってば」
「ほんじゃハナコ」
「安直ぅ！」
にぃ〜！
「このこ、自分で〃にぃ〜〃だって言ってるよ」
「う〜ん、とにかく名前はあたしとひろみちゃんで考えます！　遊馬とシゲさんは口を出さないでちょうだい」
「はいはい」
日増しに元気になる仔猫は、本来の仔猫らしさを取り戻し、野明たちを喜ばせた。
しかし、元気をとりもどし活動的になった仔猫は、当然のごとく次の問題を引き起こすことになる。

3

深夜、どこからともなく猫の声が聞こえてくる。しかし、どんなに探しても、その猫を目にすることはできない……
そのことが二課棟内にさまざまな憶測をうみだした。
憶測は、ノラ猫が住み着いたのではないか、というしごく妥当なものから、誰かが猫に祟られているに違いないという無責任なものまで多岐にわたり、整備員や隊員たちの食事の席に恰好の話題を提供した。
当初、ノラ猫説が圧倒的な優位を保ち、全課を上げての捜索をもってこれを発見、排除すべきだ、という強硬派の主張が、実行にうつされる寸前にまで、その機運がたかまる。
仔猫の危機であった。
だが……
日に日にやつれていく、ひろみが、強硬派に水をさした。
「ここだけの話だけど、山崎巡査が呪われてるらしいよ……」
整備員の溜まり場になっているガンロッカーの傍らで、夜食のソーメンをすすりながらしかつめらしくシゲがいう。
「まっさかぁ〜、太田巡査ならともかく、動物好きの山崎巡査にかぎって……」
「いやぁ、かえって、それが仇になったのかもしれないねぇ。成仏できない霊は助けてくれそうな人を頼るっていうし……」
「うへぇ……なんまんだぶ、なんまんだぶ」
シゲの情報操作が、あっさりと成功してしまうほど、ひろみのやつれようは、すさまじかった。
なにしろ、太田がひろみと口をきくのを敬遠したほどである。
この際だから、みんなにそう思わせとけや、と遊馬はひろみに怪しい言動をとらせることにした。
もともと無口なひろみであっただけに、ツボをおさえたシチュエーションで、にっこり笑ってたった一言、
「にゃぁ」
と言うだけで、効果は絶大だった。
しかし、これも、そう長くはつづかなかった。
「なぁ、シゲさん、おれはあんまり祟りとか霊とかに詳しくないのだが……」
ハンガーの片隅で、遠慮がちに太田がいった。
「……そういうものでも、小便したりするものか？」
元気に動き回るようになって、その行動範囲が広がると、仔猫はあちこちにマーキングするようになっていた。
雨の日など湿度の高いときには、その匂いが鼻をつく。消臭スプレーなどでごまかそうとしても、なかなか消える臭いではなかった。
「さぁ、どうなんでしょうねぇ……どう思う、遊馬ちゃん」
太田に詰め寄られたシゲは遊馬に助けを求めた。
「ん、あ、そう……そうだな、ま、世の中、不思議にみちみちてるからねえ、そゆこともあるんじゃないの」
「しかしな、篠原、おれは納得できんぞ」
「ほんじゃ、ひろみのあのやつれようは、どうやって説明するんだよ？」
「うむ……おい」
「あん？」
「これは、なんだ？」
そういって太田が遊馬の肩からつまみあげたのは茶色っぽい1本の細い毛だった。
「まさか、猫の毛じゃあるまいな？」
「ま、まさかぁ……」
ひきつった笑いでごまかしはしたものの、次第に物証が増えつつあった。

「後藤さん……近いうちに二課総出で大掃除をしたいんだけど」
「大掃除ね……でも、そういうのは総務が心配することじゃない？」
「総務には私から言ってあるわ」
「あ、そう……」
しのぶに生返事でこたえて、後藤はぼりぼりと脚を掻いた。
「水虫？」
「ふくらはぎに？」
「私は、水虫にかかったことないから知らないもの……」
「どうも……ノミじゃないかと思うんだけど」
「ノミ……！」
しのぶは露骨に嫌な顔をした。
「……隊員たちの間に、よからぬ噂もあるみたいだし、やっぱり大掃除の必要があるんじゃないかしら？」
「というわけで、明日、大掃除することになったから、よろしくね」
「隊長、それは猫の怨霊退治と考えていいわけですか？」
後藤からの通達に、太田が気色ばむ。
「怨霊ねぇ……しかし、太田。怨霊って、どうやって退治するんだ？　銃で撃つってわけにはいかんぞ」
「う……確かに、そうではありますが……」
「大掃除。通達はそれだけだ」
いって行きかけた後藤が、立ち止まって振り向いた。
「泉、篠原……つかぬことを訊くが、おまえらノミは大丈夫か？」
「バレてるよ、あれは……」

ハタハタと洗濯物のはためく物干しで、遊馬、ひろみ、シゲを前に、野明が情けない声をだした。
「んなこたぁ、わかっとる！　それよりも、わざわざバレてることを知らせてくれた真意を考えろ！」
「やっぱり、あれでしょうかねぇ……」
「どれ？」
「明日、見つかって大騒ぎになる前に、なんとかしろと……」
「なんとかって、捨てていってこと!?　そんなことできないよぉ！」
「あのこ、もう自立はできるのか？」
「人間でいえば、まだ7才くらいですよ……」
「運と才覚があれば、できなくはない……かもしれない……」
「遊馬！」
「自立できるまで、あとどんくらいかかんのかね？」
シゲの言葉に、ひろみが真剣に考え込む。
三人の視線がひろみに集った。
「せめて、あと二週間……そのあとは、それこそ遊馬さんの言うとおり運と才覚ですが、それでも、二週間後なら、自立できる確率はそうとう高くなるはずです」
「二週間かぁ……」
野明がつぶやく。
短い沈黙のあとで、
「よし！」
決心したように、遊馬がいった。
「考えててもしょうがない。とにかく関わりあっちまったんだから、しょうがない。あと二週間、できるかぎりのことはしようぜ」
「そりゃ、いいけどさ……さしあたって、明日はどうするの？」

野明の間に、シゲとひろみがコクコク頷いた。
「トマトのビニールハウスならひろみの受持ちだろ。まさか、あそこまで大掃除の対象になるとは思えないけど……明日からはチビのメインの居場所をあそこにして、それで、なんとかしのごうぜ」
「ああ、そうか、あそこならトイレの心配もないね」
「いいな、ひろみ、みんなには殺虫剤をまいたとかなんとか理由をつけて、誰もビニールハウスには近づけるな」
「無農薬が自慢のトマトなのにですか？」
「理由は、なんでもいいよ。とにかく！　いいな」
そして翌日。
第二小隊の総力をかけた大掃除が始まってまもなく……オフィスの片付けをしていた遊馬の所に、蒼い顔をしたひろみが駆けてきた。
「い、いなくなっちゃいました」
その一言で充分だった。
「なにぃ!?　葉っぱの陰とか、よく探したのか？」
「ええ、見ました。それが、ビニールの破れ目から外に出ちゃったらしいんです」
「なんで、つくろっておかないんだよ！　そんなもん……!!」
「いまさら、そんなことといっても……」
そのときだった。
「篠原、これはどういうことだ！　説明してもらおうか！」
足音も高く、太田がやってきた。
太田が手にしたものを見て、思わず、ひろみが顔をおおった。

「説明って、なにを？」
「なんで、宿直室の流しの下からこんなものがでてくるんだ？」
と、遊馬につきつけたものは、猫用のドライフードの箱だった。
「とぼけても無駄だぞ」
太田が、シラを切ろうとした遊馬の先手をとった。
「おれが喰うんだ」
勢いで、おもわずとんでもないことを口走る。
一瞬あっけにとられた太田だったが、すぐに笑みを浮かべる。
「おもしろい、じゃあ、今、ここで喰ってみろ」
当然、予想されてしかるべき太田の反応であった。
「……いいとも」
いって、遊馬がゴクリとツバをのみこむ。
「あ、あす、遊馬さん」
遊馬よりもさらに悲壮な表情で、ひろみが遊馬をみつめる。
「ほれ、喰ってみろ」
「せかすな」
遊馬が、箱から数粒、褐色の粒を取りだす。喰えないものではない。しかし、けして、うまいものでもないだろう。
太田と遊馬が睨み合う。
ひろみは、ただおろおろと成り行きを見守るばかりであった。
そして——
突然、鳴り渡った、出動をつげる警報が、ふたりの緊張に水をさした。

つづく



きょうのママはすごくこわいです◆ママこんげつもぼつったのかな？

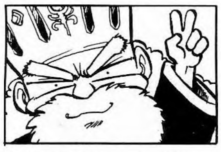
ガメル連邦

UNITED COLONY OF GUMELL

COPYWRITER／イッチョメ²ワーオ4649／・川崎市　ILLUSTRATOR／KUNINUENUE AOKI

●ガメル連邦の国民はドラゴンマガジン読者の皆さん。この国は国民の投稿で成立している誌上RPGスチャラカ投稿国家です。読者の皆さんはこの架空世界・ガメル連邦の国民になったつもりで投稿してください。
●ガメル連邦に掲載されると、王様からこの国の貨幣『ガメル』が褒美としてもらえます。ガメルの活用法は無限！　現実世界に円があるように、通貨ガメルを使ってできる遊びを考えてみるのも一興です。ガメル世界での経済活動を活発にしましょう。
●例えば1万ガメルを使ってガメル連邦へ移民申請をすれば、ＩＤ番号とすばらしく立派な国民証が発行されます。
●もちろん、国民証を持っていなくたってガメル連邦への投稿は可能です。このページを読んだあなたにはガメル国民になる資格があるのです。
●さらに誌上に掲載された優秀な投稿にはこの国での投稿力の指針である勲章⚜が与えられます。これはあなたの投稿経験値として数えられます。⚜の数が5個ふえるごとにあなたのこの国での地位は、平民から男爵〜子爵〜伯爵〜侯爵〜公爵とランクアップされていくのです。あなたもこの世界で投稿貴族を名乗ってみませんか？

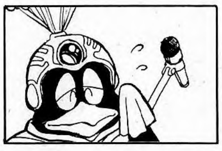



トルエン・T・ニトロ7世
ガメル連邦首長国ニトロ公国のスチャラカ国王。あなたの君主。

♠


セルロース・ニトロ姫
トルエン7世の孫で、連邦国民のアイドル＆オモチャ。主人公。

♥


ラジット・S・アドマン子爵
連邦でいちばんマジメな国王の側近で広報官。苦労が絶えない。

♣


サンチョ・ド・イウォーク
セルロースの愛犬……ではなく侍従を務める亜人間の少年。

★


司祭様（ステラ＝C＝レーター）
ガメル連邦の司祭を務め……愛に境界のない立派な半エルフ。

☎

謁見の広場

青々と草萌ゆる季節。青カビじゃないっつの。



⬆沼津市／あどる＝くりすてぃん

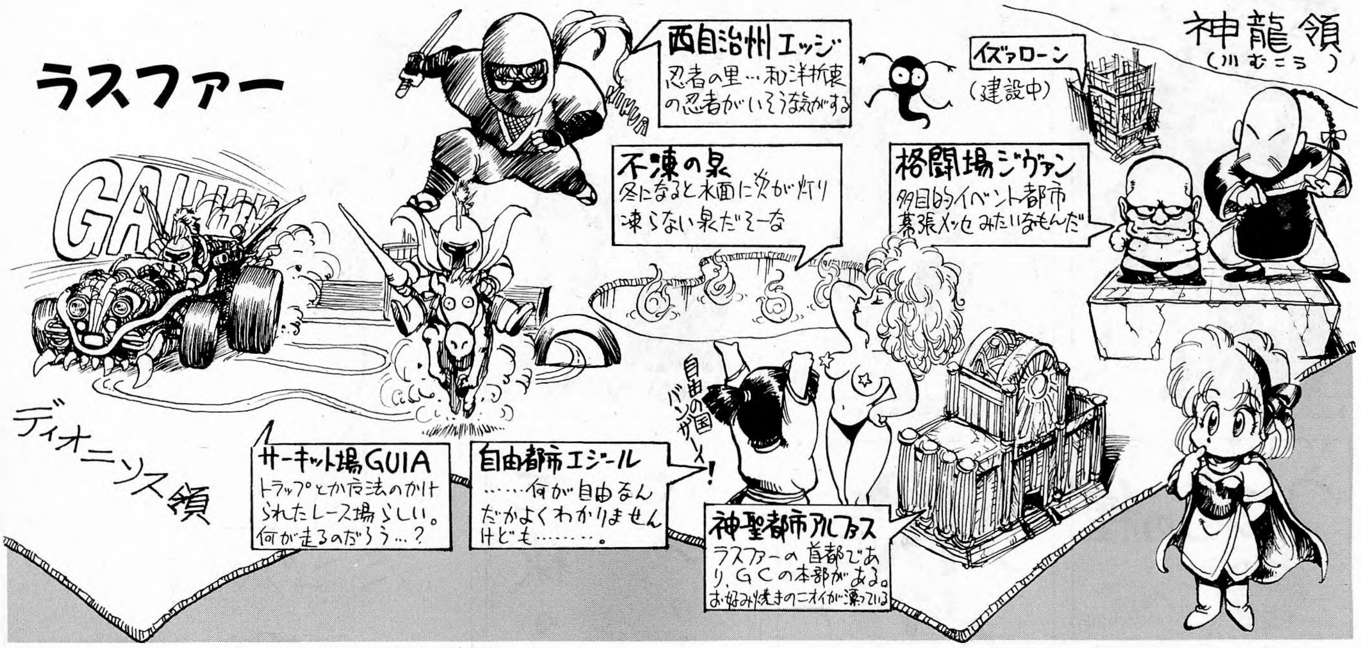
「今月もガメルお茶の間劇場のはじまりはじまり〜♡」（ギルド風龍／由丸千里）

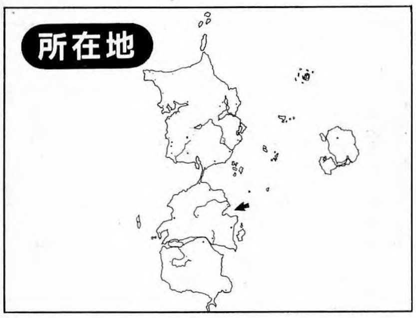
「（4月号の続き）そしてダンス虫の毒は刻一刻と姫様の体を触んでゆく。残された時間はあと1年。ニトロ国王トルエン7世は命じた。『よいか。1年のうちに、ナイト1の呪いを打ち破れる勇者を見つけるのぢゃ!!』かくしてナイト達は旅だった。ああ、姫の運命や如何に!?」（修業中／サラディーネ⚜）

セルロース♥勇者様は何処（いずこ）っ♡
トルエン7世♠こらこら、連載小説化するんぢゃない。
ラジット♣まーまー。国民は姫様と陛下の活躍に期待しておるのです。このくらいいーじゃないですか。
「ラジット子爵、あなたには野心がないのか!?　王様を殺して王位を横取りしようとは思わないのですか!?……え？　……ロリコンですかあなたなる？　セル姫と結婚して、王とは……」（無節操！村／竜騎兵）
♠わしを倒せる自信があるんなら、かかってくるがよい。どうぢゃ？
♣いやいや陛下にはまだだかない

ガメル紀行・セルロース漫遊記

セルロース姫がガメル世界のあなたの国や村を訪問します。自慢の故郷の名所、名物、歴史、地図設定と代表者の連絡先＝（取材先。電話番号含む）を添えて、故郷に錦を飾ろう！







⬆普免／すこっち☆ばくろまん

セルロース♥4月がディオニソスで、5月がエシュティで、また南へきて、今月はラスファー共和国に来ました。

サンチョ★地理的には、ディオニソスと神龍の間にはさまれてる国なんですね。

♥う～ん、晴れた空、おいしい空気、

★張り裂ける爆音……!!

スライムドラゴンⅣ「絶好のレース日和（ひより）だと思いませんかぁ？　ねー、姫様ああああっ!?」

♥えー!?　何？　よく聞こえない！

ス「じゃ、スタンドのVIP観覧室へいきましょおおおっ！」

★……鼓膜が破けるかと思った。

ス「どうも。僕がラスファーのヘッドマスターです。なにね、これからこのサーキット・GUIAで、SUPER-Fのレースがあるものですから」

♥レースって、セナとかプロストの出るアレのこと？

ス「まあ、そんなものです。ガメル連邦内の各国にサーキットを作り、各国を転戦しながら各16戦を行なうと言うイベントなんです」

★そういえばディオニソスでも工事してましたっけ。

ス「今の所、ディオニソス、神龍、ディジョン、イスパニア、フィーナス、幸福の国と我がラスファーの7か国にコースが作られています。ぜひガメル中の国民の皆さんに参加して欲しいですね」

★コースにトラップが仕掛けてあったりとか、魔法がかけられていて前が見えないとか、モンスターがマシンに襲いかかるとか。

♥う～ん、ありそう……。

ス「ありますよ。ガメルですから」

★あはは。えと、ところでラスファー共和国っていつ出来たんですか？　建国年数の割に知られていなかったなあと思って。

ス「ラスファーの前身だった神聖都市アルファスの誕生が2691年なんですよ。その後、僕がアルファスに起こっていた叛乱を鎮めて、第4代国王になったんですが、王制でまためるのも面倒だから共和制にしちゃおうとラスファーを作った、と」

★ははあ、なるほど……姫様、何をキョロキョロしてるんです？

♥やっぱりこの国の郷土料理は広島風お好み焼きなのかなーと思って。

★広島はラスファーだったのか……。

ラスファー共和国

建国：ガ暦2691年／認可2917年
国家元首：スライムドラゴンⅣ
政治形態：民選ヘッドマスターによる共和制
首都：神聖都市アルファス／総人口:50万人（実数＝50人）
地理：南ガメル大陸東海岸に位置し、北に神龍、南にディオニソス、東にディジョンと、大国に囲まれている。西自治州エッジ、自由都市エジール、エリアルを内包。
ＰＲ：夢を追い続ける冒険者達のためにあるような国。ＧＣ加盟国。「夢を信じて」が合言葉。優しさならNo.1だ！
連絡先：〒721 広島県福山市日吉台367 パレーシャル日吉台202号 塩村朗久方ラスファー事務局／随時国民募集

UNITED COLONY OF GUMELL

ませんよ。はっはっはっは……。

「なんだかんだ言ってもこれだけの変態を統べる王様はすごいと思う」（無節操！村／☆ラッカス）

♥つまり変態の中の変態とゆー……。

♠じゃかあしいわ!!

「没常連の定義。①下ネタが多い。②担当を敵視する。③1回載ると常連だと思い込む」（闇の会／Mool神楽）

♥てきびしーい！

♠苦しみを乗り越えてこそ真の投稿国民となり得るのぢゃ。ふっふっふ。

「（（あっ、流れ星ですよお。

☆　　ナイトになれますように、ナイトになれますように、ナイトになれますように、あっ消えた」（現役生／レイバーロード）

♠おおう、風流風流。

♥最近流行（はや）ってるのねー。この『印刷屋さんに挑戦』シリーズ。

♣没連国民もあの手この手で急浮上を目指してますもの。よいことです。

「[illegible]」（闇王国／阿修羅）

♠追い払えいっ！

♣その辺にアルジャ・リーン（コウモリ女）が潜んでいるのかもしれませんな。

「ご報告！『第1回斬殺大会』の優勝賞ガメルを手にしたのは、南十字星連邦村の郷土大魔法使いラル⚜さんでした。『シヴァの凶殺・無節操！の斬殺』と呼ばれるよう頑張りますのでヨロシク！」（無節操！村／MRN⚜）

♥ざんさつたいかいってナニ？

♣無節操！村で開かれたPBMの一種らしいです。流行の武闘会モノ。

♥さて、続いて4月号で明らかにされた司祭様の本名に関するお話。



⬆狛江市／ナイト23・深沢師生

ガメルーブル美術館

画家国民の名画を展示するコーナー。毎回のテーマに沿ったイラストを投稿してください。薄墨、ボールペン、水性ペンやカラーは避けて、黒いペンで描いてください。



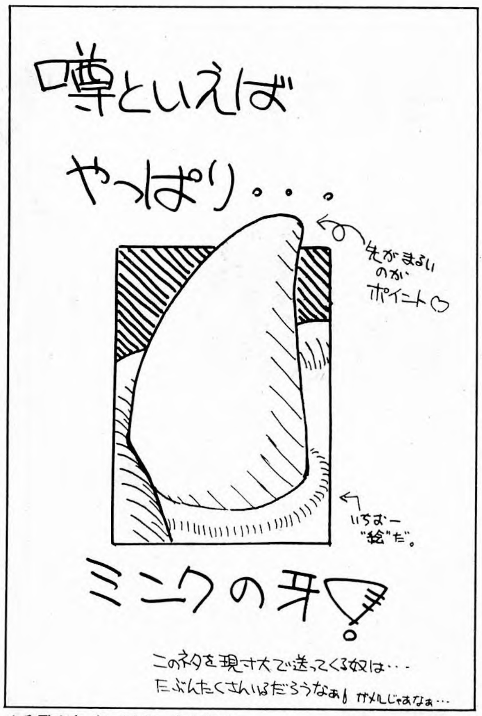
⬆傭兵／しゅがぁFe



⬆香川県／みつばやしあおい



⬆ニトロ公国／しんくいくろう



⬆和歌山市／ナイト25・舞合舞中



⬆金沢市／臥龍博聡



⬆葛飾区／冥凰



⬆無節操！村／MRN



⬆忍者の街／スーダラ武士



⬆天狼／スティーリア



⬆京都府／緒川輝子

セルロース♥今月のテーマは絵で表現しにくい「噂」でした。
噂と言えば「司祭様のご乱行」
司祭☎乱行ってねー……みんな、僕のことを誤解しているんです。僕はひとりぼっちのかわいそうな国民を日々慰めてあげている、心優しい聖職者ですよ。
トルエン7世♠主に女の子ぢゃろ？ この生殖者がっ！
♥まっ、お下劣♡ でも、はたから見てるとナンパして回っているようにしか見えないのよね。司祭様の慰めかたって。
♠んなわけで、やはり司祭殿の噂が多かったのぢゃった。

♥4月号の人気投票の発表です。
「鎌津さんに一俵!!」（富山市／鎌津中）
♠一俵なんて遠慮しとらんで、5俵でも10俵でももっていかんかい。オラオラオラオラオラ♪
☎あー……そんなに米俵積み上げなくても……。
♥というわけで、トン・ターイエン&霜楓夫妻他からの得票で、早丁良案中が一番人気でした。
「磨けば時事漫画家になれそう」（青月街／霜楓）
♥がんばって新聞の政治欄に進出してくださいね♡
♠……進出してどーするんぢゃ。

「ステラ=レーターって司祭様の本名なんですか？」（ニューシリバー／フェーン・レム）
司祭☎そういう設定らしいですよ。
「司祭様って捨子だったの？ すてら=れーたーって……？」（神龍／リー・ラモキス）
♥捨てられーたーとか言って。
☎違うっつーの。現代用語の基礎知識を引いてご覧なさい。語源が載ってますから。
♥えーと……なるほどっ！ レーザー核融合試験炉の名前だったとわ！
♣なんて先端科学的な……。
「……私はまだドン・ファンファンとか言うのかと思ってた……」（D・C・E／ナオーダ中）
☎こらこら（笑）。
♣そういえば、まがりなりにも我々にも設定という物があったんですね。まるで小説のようですなぁ。
♠まがりなりにもDMは文芸誌ぢゃからな。このくらい当然ぢゃよ。
「ほんの素朴な疑問。Q・王様、なぜお妃様はいらっしゃらないの？ それにセル姫の父上と母上もいないし——やっぱ夜逃げされたんすか？」（天狼／白い女スティーリア）
♠妻よ……そして娘達よ……今は安らかに眠れ……（決まった）。
♥どこいっちゃったの？ ……パパ、ママ……。
☎もうお空の星になってしまわれたのです。それはそれは悲しい物語が、
♣長くなるなら次いっていいですか。
「いいですね、姫はずーっと14歳で。……毎年受験生か」（パンデモニウム連隊／聖チェンバレン）



⬆DIO／グレムリン卿

ガメダス ナ→ノ

好評第2版。現用日本語・外来語の数々を、あなた流・ガメル流に解釈して、ガメル用語に仕立てあげてください。異常な解釈をコンパクトに集約することが掲載のコツです。



内燃　初恋。
長い　没。
泣き落し　①柔道の禁じ手。泣いて相手を失神させる。②このネタが載らないと、お家に入れて貰えないんですぅ。しくしく……。
泣きたくもなる　お金をハガキ代にしか使わない我が子を持った親の心境。
鳴く　テケ・リ、テケ・リ。
名古屋　①神龍の本拠地。②暴力団より地元球団私設応援団の方が強い。③ヤギ(郵便事故)が多い。
名古屋人　①ミャーミャーうるさい。②あやまるときは「お、わりー」と言う。
なごやか　全世界名古屋化計画の通称。
成し遂げる　ガ暦29―8年(西暦―990年)6月号。遂に載る。
なぜ?　さあ?
夏　お夏という女性がふられた腹いせに呪いをかけて以来、この季節の恋は実らなくなった。
夏タイヤ　エシュティ公国(北海道)で、ほんの僅かの期間使用できるタイヤ。
ナックル　演歌を歌うときに装着。
なっとー　ブルーベリーの亜種で作ったジャムで、パンにつけるとおいしい。
七つ道具　ペン・ハガキ・封筒・便せん・切手・辞書、そしてガメル札。
七不思議　①ニトロ城は昔、墓地だった。②夜一人で読むと謁見の廊下が一行増える。③誰もいない裁判所でムチの音がする。④余白にダンス虫が出る。⑤寒中でもビキニの女の子が出る。⑥教会に「パパ……」と泣く水子霊も出る。⑦コレを知ったら百年以内に死ぬ。
ナマコ　さしみにするとオイシイ。
ナイト　笑い者にするとオイシイ。
生麦生米生タマゴ　オリジナル。
生首生ゴミ怠け者　これはヒドイ。
鉛　地方人の言葉の中に含まれる。原子番号82番。
なめくじ　塩をかけてちゅるんと飲み込む。
奈良　鹿の巣。住人の8割が鹿。
なると　私は昔、ピンクマルマルと呼んだ。
なるほど　実は理解していない。
難攻不落　つっこみを入れるのが難しく、オチのないギャグ。
何だい?　ううん、何でもないの。(仲むつまじい二人であった。続く)



新潟　冬季は家が雪で埋まってしまうため、カマクラで生活している。
煮え湯　お熱いうちにどうぞ。
仁王　寺の門でボディビルダーみたいなことをしている。
肉　最近食べてない。
二色刷　ガメル連邦の目標。
ニトロ　少しでもショックを与えると宴会を始める化学薬品。
日本　①現実界。②プレイヤーのいる場所。③ガメル連邦の属領のひとつ。④最近ではガメル連邦への移住が多く過疎化が進んでいる。
二毛作　I-0Iと薬用紫電改の併用。
乳牛　乳からとれた牛。
入社　上司が人生の悲哀を教えてくれる。
入舎　先輩が人生の快楽を教えてくれる。
人魚　上半身が魚で下半身が男性の海の生物。異常発達した股間のモノが舵の役目をする。
人間なんて　リゲインと並び称されるオペラ。
人相書き　ナイトに任命されるとクニヌウヌウ画伯に猫いてもらえる。
忍耐　いっ、いつか載るさっ……。
にんまり　載ってる、載ってる。



ぬいぬいぬっころばし　無理がある。
ぬいぐるみ　①ダンシングダンス虫があったなら必ず買うだろう。②出ないかなあ。
ヌエ　裁縫を強要する怪物。
抜け殻　ニトロ城は百年に一度脱皮する……。
ヌシ　沼や湖にいる。ちなみに、ネス湖はネッシー、屈斜路湖はクッシー、平沢湖はヘイタクシー。
盗人猛々しい(ぬすっとたけだけしい)　2時間不倫モノで妻が20代の娘に対して使用する呪文。極めて強力。
盗み見る　物を盗んで見るだけ。
ぬらりひょん　秘孔を突かれた正岡子規。
ヌンチャク　頭の上でくるくるまわして飛行するための道具。



ネーブル　べろぉん。
ネームバリュー　「自分の名前で人がどれだけ驚くか」とゆう度合。
寝言　マンガでは「うーん、もうおなかいっぱい……ムニャムニャ」が多い。
猫をかぶる　「ぬいぐるみ」を「そうび」すること。
熱砂　ねーっさ、ねーっさ、ねっさほいさっさ、お猿のかご屋だ……。
寝物語　で、おまえは誰が好きなんだ?
年賀状　ガメルのおかげで昨年の2倍に増えた。ありがとう。
念じる　載れ載れ載れ(以下略)。
粘土　給食前の油粘土は嫌だった。
粘膜　たん、鼻水、目やに等。



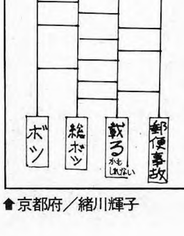
農閑期　東北の国民の投稿が増える。
農繁期　我が母校は休みになる。
農民一気　農民を一気飲みすること。オーガーのコンパに良くみられる。
納涼酸　飲むと腹に穴が開いて涼しくなる程の強酸。
ノースモーキング　車内での相撲はご遠慮ください。
ノースリーブ　あっぱっぱ。
のしをつける　お祝い。
のしイカをつける　いやがらせ。
のどもと過ぎて熱さ忘れる　さーて、今月も投稿するかな。
飲み明かす　楽しい↓苦しい。
のみしろ　のみをつけるための部分。
載る　DMを仏壇にあげなくては。
載るかそるか　今度載らなかったら、頭丸めてやる。
ノルマ　国民は毎月必ず投稿する。
ノンセクション　ガメル連邦の性格。

今月の単語解説者

ナイト17・笑い男一其ノ二中(7)／☆・ラッカス中(5)／ナイト24・Kt. KONPON中(5)／丸桐坊主(3)／零羅(3)／和泉野由(3)／高崎吏生卿(3)／ビッテンフェルト(3)／アズ＝デュール(2)／サラディーネ(2)／すこっち☆ばくろまん(2)／HIDEBU (2)／剣龍一(2)／しんくいくろう(2)／嗚呼憧れのSILKどーろ(2)／砂の月／楠丸／バンダースナッチ／青き巨人／ディガル／つくよみ／みつばやしあおい／レイストレイン／神鷲翔／ヒッポクラテス／由貴しのぶ／国士無双／ナイト18・庭に鶴がいる／ななみや要／魔叉鬼／ルーファス／S＝くりす／伊夢座川侍五十代／ヘムレン／ことぶき輝／マイケル／野生児／エイヴァ・レイン／かどかわなつき／みなかみ涼／トン・ターイェン／牙龍聖／竹沢時計／イッチョメ²ワーオ／幻流雙語／ナイト19・菊池桃太郎／フェーン・レム／アルテミス／桐島晟／ATCHON-ブリキ／F. T.ガルドベルグ／KANA CHAN／KV-Ⅱ／ハタ坊

UNITED COLONY OF GUMELL

♣でも今年は受かったんだから。
☎補欠だけど。
「王様!! あの渋谷ゼミナールなる機関をおとりつぶしにしてください。あそこは浪人をバカにしています」(ク＝セイ市／職があるM・RABBIT)
♥……天国のママ。みんながあたしと浪人をいじめるの……!!
♣浪人はいーんじゃないですか?
☎うーん、玉砕した人間にムチ打つよーな……ガメルの晩春だなあ。
♠負け犬に情けをかけちゃいかん!
♥今気づいたんだけど、いつのまにか謁見の廊下から広場に戻ったのね。
「ああっ! 謁見の広場に戻ってる!! うーむ、春は広場で昼寝をするに限るな……」(選択中／TRANE)
♣春と言うより、もう梅雨時ですな。
「まったくもう、梅雨時に広場に放り出さなくたっていいのにぃ」(風龍／楠丸)
「めっぽー寒い冬だけ廊下だったとわ……」(埼玉県／阿流魔)
♠なんぢゃ、広場から廊下になったのを悔やんでおったではないか。せっかく広場に戻れたというのに、文句を言うでない!
「長期間にわたる謁見の広場の改装工事も終わり、再び変な連中が集まった。楽しさに酔いしれながらも、人々は今は亡き王がこの広場でバカなことをしていた頃を思い出し、涙ぐむのであった……」(各国遊説中／由貴しのぶ中)
♠だから、殺すなとゆーとろうが!
「今月はこれでジ・遠藤!」(パンデモニウム連隊／G将)〈……袋叩きにされているG将〉



⬆京都府／緒川輝子

ガメル生物大系

ガメル世界に生息する生物について報告してください。生物の名称、分類、特徴（イラスト図解も可）を考えて、ガメル生物図鑑の製作に一肌脱いでいただきます。

ラジット♣今月勉強するのは、謎の生物。UMAです。わかりますか？

セルロース♥ヒヒーンと鳴く……。

「UMAの中で古来よりこの馬ほど有名で親しまれてきた物はないであろう。干支にも竜と並んでこの伝説上の生き物の姿を見ることができる。その姿はケンタウロスの下半身にユニコーンの角を取った頭を乗せた様な物を想像してほしい。元々、この未確認巨大生物とは馬のみを指す言葉であった。そのことはUMAと書かれることからも明らかである〈魔術士達の歴史より〉」（ディオニソス／著者・北の魔術士ラダガスト⚜）

♣……違うっ！　UMAとは、Unidentified Moving Animals・未確認巨大生物のことを指します。

「フカカイ……鱶と貝のハーフ。よく分からないのが特徴」（APA／猫2号葬儀屋Die）

「あのお、未確認の物なのに名前を発表するとゆーのは変では……」（無節操！村／MRN）

♣ツチノコだって人面犬だって未確認なのに名前も特徴も発表されてるじゃないですか。どうせガメル。細かいことにこだわるのはよしましょ。

♥じゃ、今月は大きくてバカバカしければなんでもいいのね♡

「ヒポポタマスハーフ……馬鹿」（パンデモニウム連隊／アクティブウィンド）

♣そーとは言いませんけどね……。

「世界樹……高さが二百万光年以上もある宇宙樹。一昔前は、この木の実が熟して落ちると星になると言われていた」（埼玉県／アルマ・カマン改め阿流魔）

♥お、大きすぎて見えないっ！

♣大木シリーズでは、この世界樹がいちばんスケールが大きいですな。

「ガメロンパールーム……子供好きで、さらった子供を体内の保育施設で世話する。大きくなったら吐き出されるので、親も保育所気分で預けたりしている」（ユース神帝国／岩崎まのを）

♣ガメル世界に生まれた子供たちは、皆この生物に育てられるんですね。

♥だからこの国には少年少女以上の年齢の人の姿しか見えないのね……。

♣その子供の遊び相手がコレです。

「ジャイアント馬場……シュポシュポと蒸気機関で動く人工生命の巨人。動きが鈍いため幼稚園児でも勝てる」（楽教／ナイト18・庭に鶴がいる）

♥で、古巣に戻ってくるのがコレね。

「大ビー……自分が一度出ていった巣に戻り、後からきた者を冷やかして帰っていく巨大バチ。でも差入れもしてくれる」（無節操！村／ATCION-ブリキ）

♣このガメル世界にもいろんなのがいますからねぇ。数値決めてゲームに使ったら凄いでしょーねー。

「恐竜……喋りそうで喋らない。いそうで、なかなかいない。火を噴きそうで噴かない」（無節操！村／竜騎兵）

♥恐竜なんか、確かに怖そうだけどムカシオオトカゲだものねぇ。

「有象無象……象の一種。たいしたことはないが、数だけは多いのでうっとーしい」（鈴鹿市／奥野耕太）

♥これなんか、スライムがわりにザコキャラで使えないかなっ♡

「ワイダーン……男ばかりでいると自然に出没すると言うワイバーンの亜種。修学旅行の夜に必ず出る」（エシュティ公国／ポチャムキ松田）

♣これなんか、どうやって数値決めたらいいんでしょねぇ……？

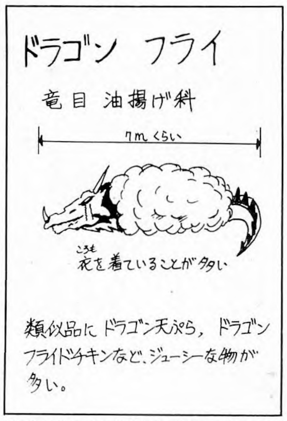
「サンコーン……ユニコーンの亜種。サバンナに生息していたのだが、都市部に進出してきた黒いユニコーン。性格はやたらめったら明るく『イッコン、ニコン、サンコーン』という脳がこむら返りを起こすような呪文を唱える。悲しいことに知識が高いことはあまり知られていない」（AMP／牙龍聖）

♥やはりガメクエを作るしかないわね、これは。それにしても世界って広いのねー。こんなに勉強してもまだ知らない生物がいっぱい暮らしてるんだもの。

♣学問に王道なしって言うでしょう。このコーナーは今回で終わりですが、これからも日々の勉強を欠かさないよーに。



↑天狼／α-TYPE



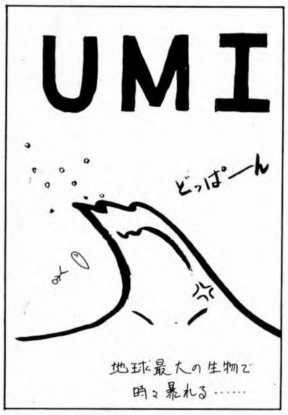
↑パンデモニウム連隊／アクティブウィンド



↑普免／すこっち㊤ばくろまん



↑海／かみひとし



↑金子市／内林久登



↑闇の会／MooL神楽

メインストア
MAIN STORE



↑商工会／ナイト24・kt.KONPON

マー¥皆はん、元気にガメルで買い物してはりまっかー♪　業者の皆はん、もーかってはりまっかー♪

¥ちょおいとマジメに今月は買い物上の諸問題についてでっせ。

「ガメルと住所だけでなく、何か一言メッセージをいただけると、従業員一同、商売に張合いが出るんですが……」（A-S／キノコ農家社長）

¥やっぱり商売も心の交流やもんな。もう一言なんか添えてあげなはれ。そしたら商人はんもなんかオマケをつけてくれはるかもしれまへんでぇ。

「係の後に御中をつけない人は減ったけど、『○○方』を『○○様方』としない人が多いです。注意しましょう」（亀山市／S＝くりす）

¥これも、そう。初めての人にもそうでない人も礼節は尽くさなあかん。

¥架空世界ガメルで商売をするリアルタイム・ショッピングシミュレーションゲーム。その仲介役をするのがここメインストアでおま。このゲームの勝利条件は、よりたくさん通貨ガメルを集めること。勝者で居続けることの難しさを堪能してや！

¥さて、メインストアで国民の皆はんの商品を取り扱う場合、問い合わせやガメルの支払いなどはすべて各発売元と国民の間で直接行なってもらいまっさかい、ステッカー以外の

ガメルの百人一首

5・7・5・7・7で、ガメルの世界にしっくりくる独創的な短歌を詠んでください。もちろん自由律もアリです。吟遊詩人をなのる国民の実力やいかに⁉

司祭☎さあ、今月の短歌の課題は梅雨でしたねえ。

サンチョ★いっぱい来てますね♡

☎あ、はじめにことわっておきますが、くれぐれも「ハッピーバースデイ・梅雨」なんてネタは持ってこないでくださいねぇ。

★司祭様、句を持ってきた国民が半分になっちゃいましたね……。

☎いや、甘やかしたら本人の為にならないからいいの。サンチョ君、ソバツユも没にしておいてね。

「あの……やっぱり、うどんのつゆは……」（天狼／朝伝徒）

☎没。

「健康を　害することと知りつつも　すべて飲み干す　ラーメンのつゆ」（ディオニソス／ヤンマー赤目）

☎没、没！

「五月雨の　天にそびえる　露払い　てんぷらにつゆ　そうめんにつゆ」（普免よこせ／すこっち♨ばくろまん）

☎あー、しつこい！

●課題部門・梅雨

「口開けて　ロづけを待つ　子燕を　眺めてすごす　水無月の頃」（堺市／由貴しのぶ）

☎課題になった言葉を使わないで課題のイメージを醸し出すとゆう……。

★ハイテクニック。ですよねー。

☎もちろん入っていても、キレイにまとまっていればそれでいいんです。

「梅雨前に　傘を一緒に選ぼうよ　二人で入れる　大きなやつを」（天狼・煙とパイプ亭／はぁふフェアリー⚜）

「梅雨の日の　晴れ間にデート　傘持たず　あなたの傘で　腕を組むから……」（北区／ちかふじかおる⚜）

☎連歌になってるじゃない。梅雨の前と中で。ひとつひとつでは弱いけど、連なるといいね。勲章⚜あげちゃおう。

「レモンより　もっと酸っぱい　雨が降る　地球より心配　僕の髪の毛」（無節操！村／☆・ラッカス）

★今回は酸性雨問題がけっこうきてました。うーん。環境問題って深刻。

☎自分の髪より地球を心配してたら勲章⚜モノだったのにな。残念。

「梅雨時に　水道代を　浮かそうと　入れもの探して　右往左往」（墓掘り男／矢飛人）

☎酸っぱいからやめときなさいって。

「窓辺には　首吊り死体ぶら下げて　願うオークの　明日は遠足」（エヌラガン／リンクス☆お宮）

☎ファンタジーらしくてよいです。

★……フ、ファンタジーらしいぃ⁉

「青カビだ　赤カビ黄カビ　コウジカビ　ぼくの押し入れ　サイケデリック」（パンデモニウム連隊／聖チェンバレン）

☎昔、カビで絵を描こうとした画家の友人を思い出してしまった……。

★どうなりました？

☎期日までにカビが生えなかった。

「あめあめふれふれ　かあさんがわすれて　むかえに　こなかった」（仙台市／楠丸）

★歌と言えば……最近、酒場でこんな歌が流行っているそーですね。

●1番（曲／フニクリ・フニクラ）

そこはガメルの王国だ　すごいぞ
すごいぞ　中はスチャラカ・ドロ沼だ　はまるぞ　はまるぞ
王はトルエン　じじいだが　強いぞ
強いぞ　姫はかわいいセルロース
色気も　たっぷり
行こう行こう　ガメリアル
行こう行こう　連邦へ

司祭もラジット・サンチョも
宴会準備して待っている

●2番

そこはガメルの城の中　すごいぞ
すごいぞ　中はスチャラカ・宴会だ
はまるぞ　はまるぞ
王はハダカで踊りだす　おげれげ
おげれげ　姫もあられもない姿
ザルだぞ　ザルだぞ
行こう行こう　ガメリアル
行こう行こう　宴会だ
司祭もトロイもアルジャも
色モノ　各種が勢ぞろい！
（狛江市／ナイト23・深沢師生⚜）

☎こ、これは強烈。流行るわけだ。

★みんなで宴会のときに唄おう♪

「このコーナー　そろそろ先が見えてきた　向こうで裁判長手招きしてる」（吟遊詩人／沢口靖子）

☎短歌は不滅だよ。ふっふっふ。





⬆東村山市/リンクス☆お宮&魏風

品名	ダンス虫おべんとう袋＋きんちゃく袋	はずかしい！ダンス虫紐ネクタイ	ESUTY外伝・I（以下続刊）	聖アルカニア村村報 月刊リゲイン
価格	1万G（送料他は往復ハガキにて販売元に確認）	2万G＋300円分無記名小為替	1万G＋300円の無記名小為替＝各巻とも3冊まで（送料無料）	1万G＋200円分無記名小為替
販売元	〒573-01　枚方市長尾六町7丁目59-10　後藤様方「おべんとうぶくろだよーん」係　（季節風雨天屋）	〒076　北海道富良野市東町13-5　阿部様方「辺境の商人紐ネクタイ」係　（踊屋）	〒085　北海道釧路市美原1-43-621　佐藤様方　看板娘係　（アルティア・ヴァルキュリア）	〒954　新潟県見附市学校町2-17-36　金子様方　「グループＺＥＥ」係　（天空の村アルカニア・伊達幸宗）
データ	神龍の如月葉月ですっ！　おべんとう袋＋巾着！　新学期が始まります。新しい学校生活に穴うめダンス虫のアップリケ付き袋をよろしく。	眼がクルクル動くダンス虫の付いた紐タイ。これつけて街歩くのはものすごく恥ずかしいぞ！　注文締切は5／19。GUMCONにいいかも！	バーンブレイド国王筆頭のエシュティの番外編物語。現在13話まであります。IIも考案中。とにかく買ってみて！	聖アルカニア村発行の村報。村長の気分発行につき不定期に発行。年一回、魔術師試験を開催してるので、みんなで受験してね。

商品をメインストア（編集部）に注文してもあきまへん。万一、取引上のトラブルが起こった場合でもメインストアは一切関知できまへんで、そこんとこ堪忍してーなっ！

イベント道楽見聞録

GUMCONなど全国で続々と行なわれている国民同士のガメルイベントの顛末記を紹介するコーナー。活動中の国家の国報や街の市報もずんずん紹介します。最新情報待ってます！

サンチョ★宴会性投稿民族ガメリアン(ガメル国民)。君達の宴会エネルギーは、よどみなく果てしない。

セルロース♥というわけで、ガメル連邦（日本）全国津々浦々で繰り広げられているイベント道楽の数々を見聞き、お伝えしちゃいますっ！

★さてさて、さる3月31日と4月1日の2日間、連邦内西日本方面でふたつの国民イベントが開かれました。まずは、取り急ぎその概要をご紹介しまっす！

●大阪GUMCON～春の陣

3月31日(土)

大阪豊中市市民会館ホールにて。KGG(関西ガメルグループ)主催。

参加国民総数約50名。

「全参加国民による1分間自己紹介の後、しばし雑談で場をなごませた。

日頃まず会うことのない関西ガメリアンと関東ガメリアンの激突は必至か!? との懸念もあったが、イベント開催では一日の長がある関東ガメリアンが、人手不足に悩む関西ガメリアンに協力して会場設営や進行を助けるなど、終始なごやかな雰囲気だった。同じ関西にいても顔を合わせる機会のない、初対面同士のガメリアンも多く、新鮮な出会いを楽しむ風景が見られた。楽しい雑談、各種ゲームなどのスケジュールを消化して閉会した後、有志数十名によるボーリングやお茶会などでさらに親睦を深めた」（関東／消息筋A）

♥会場の隣の部屋では物理学会のシンポジウムをやってたり、別の部屋ではカラオケをやってたり……ものすごい会場だったらしいわね。

★シンポジウムと言えば……『最強は誰だ!?』って御存知ですか？

♥それ、なあに？

★元々ガメリアン共和国の関東GUMCONで始まった遊びらしいんですけど……まず戦わせるものをふたつ決めます。例えば『ミンク』と『没』はどちらが強いか？ とか。で、それを「どちらが強いか」なんでもいいから参加者全員で理由（というか屁理屈）をつけあって、最後に多数決で勝者を決めるんです。それで、トーナメント戦でいちばん強いものを決める、とゆう……。

♥あ、おもしろそう！ 大勢で集まってやると楽しそうね。

★みんなだんだん盛り上がってきて、すごく楽しかったそうです。

♥いーな、いーな、いーなぁ。

★続いて翌日の大なごやんについて。

●全国的名古屋集会・大なごやん

4月1日(日)

名古屋市名古屋観光会館にて。

神龍国主催。

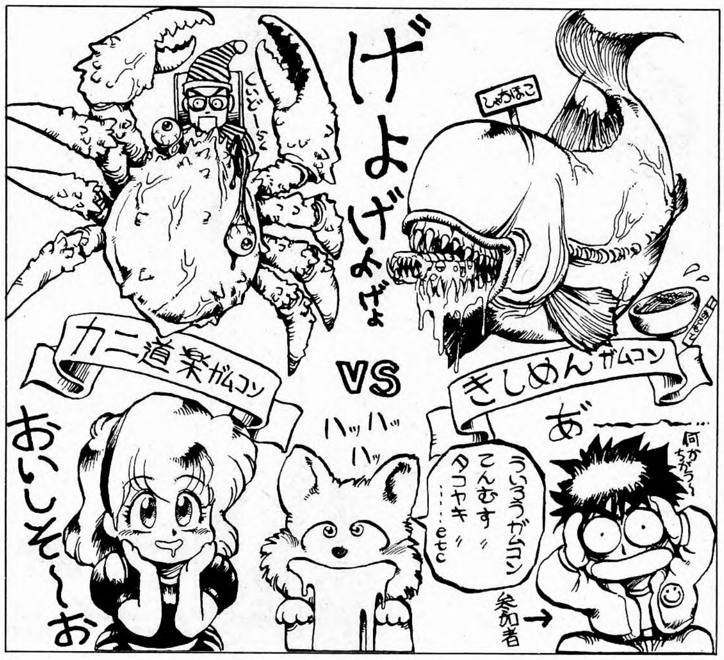
参加国民総数約70名。

「前日の大阪GUMCON開催場所から少々東へ場所を変え、ガメル活動大国のひとつである神龍のお膝元・名古屋で行なわれた。ツアーを組んで参加した関東ガメリアンもさることながら、大阪GUMCONに引続いて参加する関西ガメリアンも多く盛況を呼んだ。類は友を呼ぶのか、多数の退役・現役ナイトが勢ぞろいした様は偉容とも異様ともいい難いものだった。参加ナイトは、初代円卓の投稿騎士であるナイト1・あだちぴろかずをはじめ、歴代ナイト8、9、10、11、12、15、そして5月号でナイト25に任命されたばかりの舞合舞など。

また、大なごやんでは噂のいかたこくらげ作曲によるガメル連邦国歌が有志によって斉唱され、歌唱者の声質から『ジャイアン・リサイタル』と名付けられた。

この後、参加者全員の記念撮影を行い、二日連続イベントの全行程は無事に終了した」（関東／消息筋B）

♥北海道を含めた関東以東では、すでに何度か行なわれていた狂的ガメル国民集会・GUMCONが、とうとう関西でも開かれたのねー。あーあ、ほんとにあたしもいきたかったなー。



★関東ガメリアンの中には、この大阪GUMCONと大なごやんに行くためだけに、わざわざツアーを組んだという連中もいたらしいですしね。

♥あ、春休み中だったものね。

★とにかく大阪 GUMCON も大なごやんも、末広がりに盛り上がって、ガメル関西勢の面目躍如、という感じだったそうです。

♥大阪GUMCON・総主催者のハウザー⚜氏、大なごやん・代表責任者の神龍疾風⚜卿及びスタッフの皆さん、ほんとにご苦労様でした♡

★今回は緊急特集で開催経過報告だけお届けしましたが、来月はその参加者から山のようにレポートが届くんじゃないでしょうか？

♥さあっ、みんなもGUMCON 開いて、新しい国民とお友だちになろー！

★それでは今月届いた国報・会報をご紹介しましょ。

♥国報神龍・POWER OF BALANCE 1号、アクアマリン通信17号、アミュージア・レッサードラゴンマガジン0号、WTP商隊・ガメル本通信7号、W☆M・RUNE0号、ディジョン国報・スターダストマガジン1号、ユース神帝国・騎士団広報1号、エシュテイ公国・きりんぴーるばんざい！9号、闇王国・DARK SIDE 6号、ディグニティ＝ヒル会報・RISING FORCE 2号……などなどでしたっ！

みんないろいろ楽しんでるのねー。

★最近、ハガキや封書の宛先や差出人住所の不備で、ヤギ（＝郵便事故。クロヤギさんが読まずに食べてしまい、手紙が届かないという故事に基づいている。嘘である）にあってしまう人が多発しているようです。

♥手紙の表と裏にはきちんと本名を書いてヤギさんを予防しましょう♡

41 ハガキ募集

♥今月の目標「投稿の国の国民になったつもりで投稿」さー、キミも投稿の国の国造りに参加しよー♡

●謁見の広場

王様や姫様たちがガメル連邦国民の陳情のお相手をします。ガメル連邦の国民になったつもりで、お話をしにきてくださいねっ。

●ガメル紀行・訪問先募集

ガメル世界に国民が作った国や街の数々をガイドブック風に紹介。セル姫の訪問を受けてみたい国～村は、詳しい紹介、地理設定、自慢と代表者の連絡先(電話番号を含む取材先)を明記して左の宛先まで。

●ガメルーブル美術館・6月の課題

今月は「乗り物」です。あなたがガメル連邦で利用している交通機関をイラストで。電車・地下鉄、自転車から乗用車までなんでもありよ♡

●ガメダス・ガメル用語新解釈募集

今月は「ま～も」までの単語・諺を募集します。「例／めりはり……破れた障子を張り合わせる擬音」

●ガメルイベント道楽レポート募集

GUMCONレポートや、MADE BY国民の国報・会報を大募集。ガメルイベントの情報はこっちだよおっ！

●メインストア・商品広告募集

あなたの作ったオリジナル商品をガメルで売り買い。ガメル価格と誌上公開可能な販売元住所、商品の紹介とサンプルをメインストアまで。

●連邦を盛り上げるコピーも募集中。

〒102 東京都千代田区富士見1―12―14 ㈱富士見書房
月刊ドラゴンマガジン編集部
ガメル連邦(海豚食人)係まで♡

お徳用・国民伝言板

国民への伝言、ギルド〜国の仲間募集、各種ガメル関係イベントの情報告知などなど、誰かに何かを伝えるためのコーナーがパワーアップしました。交友関係の拡大にどおぞっ！

UNITED COLONY OF GUMELL

First Attack of Newangle 開催のお知らせ
③〒353 埼玉県志木市館 2-4-5-607 早川明宏方
⑤6月3日（日）於・新座市東北コミニティセンター。RPGコンベンションを開催します。各種RPG をマスター付で用意していますので初心者でも安心です。申込は5／27までに62円切手同封の上で③まで。参加説明書を送ります。お早目に。

システム一新／無節操／村主催『第2回斬殺大会』のお知らせ
②MRN・17073
③〒222 横浜市港北区大豆戸町 931-1 A-611 村松哲彦方 SESSO内大会参加係
⑤200円分の定額小為替（無記名）と宛名シール（郵便番号・住所・氏名を書いた5、7cm大の紙）2枚を同封して、上記の住所に送ろう。締め切りは5月末日です！

第五大陸に建国！ 自由の国 フェルミオン王国 国民募集！
②風雅妖精蘭丸・06831
③〒085-02 北海道阿寒郡阿寒町 布伏内合川町 早坂靖之方 「国王は風雅妖精だよ」係
④50人以上はいる
⑤今度、第五大陸にフェルミオン王国という国を造ることになりました。観光でも本気でも、来る人こばまず！ 各国の支部設置もOK。

難民城砦国家「ニュー・シリバー」
②九尾狐＆KUBIKO SOFT
③連絡不要
④目標・世界中の難民
⑤「ニュー・シリバー」が国に拡大 ガメル連邦では、国民よりも難民の方が多いはず！ 今こそ、全難民達よ！ 集結せよ！ 手続きはPNの前に「ニュー・シリバー」と付けるだけ。

風の盗賊王国 国民募集
②ビッテンフェルト・00705
③〒088-06 北海道釧路郡釧路町 光和7-1-8 恵ハイツ102号 内田達也方「エシュレアの別荘」係
④現在57人／友達は多いほうがいい
⑤国報「THE ROBBERS」を中心に交流を広めて、ガメル世界で遊びましょう。ファンタジー色にこだわらず、色々な職業の人来てください。

アースの街（風の盗賊王国系列）
②龍戦士MK-II・14119
③〒301 茨城県竜ヶ崎市松葉 5-17-15 長原正泰方
④一応、20人前後／いっぱいきて
⑤新しい街なのでたいした事はしていませんが、夏までには会報の発行と、PBM（プレイ・バイ・メール）をはじめたいと思ってます。詳しい事は③まで切手同封で。

イラスト中心ギルド ファバスタール
②明 らいあ
③〒471 愛知県豊田市美和町3-25 鎌田方
⑤イラスト師の為のギルドですが条件としてイラスト師でどこにも所属してない方に限らせて戴きます。絵師の方知りあい増やすいいチャンス！ 連絡待ってまーす。（独身のイラスト師大募集です♣）

幻想世界研究所 FANTASY WORLD
②神鷲翔・17483
③〒820-06 福岡県嘉穂郡桂川町 土師1-8 本田宏治方 FW係
④現在4人もうすぐ6人になる／∞
⑤幻想世界に対して皆で考えようと言うギルドです。男女問いません。どんな方でもOK。読んで楽しい会誌も出します。どんどんきなっせ。

㈱根本書房 原稿・ライター募集
②ナイト24・Kt. KONPON・08386
③〒299-32 千葉県山武郡大網白里町駒込372 根本毅方
④180人くらい来て
⑤多品種少量販売を目的とした8P単位のコピーミニ本シリーズを発行します。イラスト、小説、漫画、論文等何でもアリ。自己表現の手段の1つとして利用してね。塩辛。

疾風迅雷 メンバー・会員募集
②稲葉積
③〒097 北海道稚内市萩見4丁目 13-14 大原方
④現在4人
⑤おNewの小説サークルです。書く人、読む人大募集！ 年4回の発行です。興味のある人は上記まで62円切手を同封の上で送ってね。

コンビニエンスストア「メイプル」
②りんくるていあ
③〒567 茨城市白川三丁目2-5-105 進方 「仲間にして！」係
④目標は、まず30人
⑤RPGがしたい！ 仲間が欲しい！ 小説・イラスト書きたい！ という人、メイプルへ来てみてね。ファンタジー中心に活動しています。62円or41円切手同封の上連絡を。

とにかく何かしたい メンバー募集
②いくみ
③〒273 千葉県船橋市南本町25-20 平塚方
④ひとりぼっち（13さい男です）。／たくさん（大人の人もどうぞ）。
⑤引っ越してメンバーいないんです。女の子大かんげー！ TRPGやりましょう。返信用切手同封でご連絡をっ！

Union of Stars 連絡乞う
②きつねうどん
③〒759-22 山口県美祢市大嶺町白岩 今上浩二方
④現在6人／目標、可能なかぎり
⑤とりあえずご連絡下さいませ。ゲーム・マンガの好きな方ならば、必ずやご期待に沿うであろうと自負しております。連絡は62円切手同封の上、上記までおいでませ！

聖・シャヴェル竜騎士団 団員募集
②いしゅめりあ
③〒758 山口県萩市山田5153-65 中村方 「志願！」係
④現在9人・目標日本の人口くらい
⑤RPG中心に活動しています。RPG、MRPG、GB…みんなでたのしめるものにはいろいろ手をのばす、そういう人ばかりの頼もしき騎士団です。返信用切手同封の上ご連絡を。

RPGプレイヤー&マスター大（？）募集
②ランデイオ
③〒068 北海道岩見沢市志文町825 佐々木芳樹方
④現在2人／目標適数、男女不問
⑤とにかくRPG好きの人ココに集まれ！ 往復ハガキに一応年齢とGMのできるRPG（なければけっこう）も明記の上ご連絡ください！ ちなみに僕はD&D®のDMができます。

MORG お仲間募集
②觥驥澤邪・17220
③〒344-01 埼玉県北葛飾郡庄和町 西金野井1858-4 大谷方
④現在1人／目標5〜6人
⑤オリジナルRPGを作りたい人、シナリオ作りたい人、そしてRPGをやりたいという人、募集してます。（ということなので自分が作ったシナリオを試したい方にお奨め：♥）

TRIPLE SIDE D.S.T プレーヤー募集
②響龍人
③〒229 神奈川県相模原市弥栄 2-12-2 村田方
④国民3人、他29人
⑤ソードワールドの本格的ファンタジーMRPG。でも、行動は何してもいいので、ファンタジーが好きじゃなくても楽しめるよん。会員も募集中です。

篠原重工九州支部
②西村文貴
③〒853 長崎県福江市吉久木町454 西村文貴方
④ただいま1名／目標10名以上
⑤テーブルトークRPGをしたい方、S・Wや、ワースブレイドをしたい方、返信切手同封で③へ！ 近隣の方、あなたですよ、さあいらっしゃい。

やっぱ竜だね メンバー募集
②小松木康徳
③〒910 福井県福井市文京4-6-16 浜崎方
④現在5人／目標15人以上
⑤ソード・ワールドやりましょう。マスター自身まだ不慣れなので初心者の方チャンスですよ。ぜひ近隣の、特に学生の方、返信用切手同封の上ご連絡ください。

募集要項 イベント名・組織名
②代表者PN・国民証ID番号
③代表者の連絡先。または公開可能な住所とする。様方を付けて連絡。
④現在の構成人口／目標人口
⑤国、街、村、ギルドのPRや活動目的などをできるだけ詳しく。また集会・イベントの紹介の場合は開催場所、日時、内容などを明記。手紙のエチケットを忘れずにね♡

♣この伝言板は国起こし・仲間探し&国民情報の告知に使うものです。

♥国起こし&仲間探しというのは、DM誌上になかなか載れない国民でもガメル連邦のいちばんおいしいところを楽しめるオプションシステムのことでーす。これらは誌上・本家ガメル連邦に対して地下活動と呼ばれますが、これがまた奥が深い♡ 楽しい世界に浸るためには、恥ずかしがってちゃダメ！ 未知の道楽満載のパラドックス・パラダイスに最初の一歩を踏み出してみよー♡

♣国起こしや街起こしはこの伝言板で仲間を募って作ることもできますが、学校やクラブの友だちを引きずり込んではじめることもできます。

♥また作った国や街に特色を出すために、実際に暮らしている日本の街に肉付けしていくのもいいかもね♡ 例えば、エシュティ＝北海道、ディオニソス＝神奈川、神龍＝名古屋、ラスファー＝広島、ニトロ公国なんか関東平野がモデルなの。もちろん必ずこうじゃなくてもいいんだけど、この方法だとすごくラクでしょ？

♣伝言板の書き方は、表内右下を参考にしてくださいね！

円卓の投稿騎士



♥今月いちばんオイシイ国民を奉りあげてオモチャ(ナイト)にするコーナー！「我らが村長MRN氏をナイト26に任命してください。今までの彼の業績は、決してナイトになるのに恥ずかしいものではないはずです」（無節操！村／☆・ラッカス）

♥ナイトにされるのは恥ずかしいかもしれない気がする……でも、

♠そうなのぢゃ。今月は特に無節操！村の活躍が目だったように思う。☆・ラッカス自身もかなり無節操！村に貢献しておるのに、あえて身を引く……美しいのう。よしナイト26はMRNに授けよう。精進(しょうじん)せいや！

♥おめでとーね。次はナイト24・Kt. KONPONの授受報告よ♡。

「名誉ある称号、まことに光栄至極でございます。しかし私は商人、己の利益が故にニトロとはいえ王家に仕えることは適(かな)いません。よってこの受称を辞退させていただきます。嘘です」（私立蓬莱学園／ナイト24・Kt. KONPON）

♠うむうむ。何者もこの栄誉をことわるでないぞ。ふっふっふっふっふ。

ENQUÊTE
読者アンケート

読者プレゼントの応募方法&アンケートの記入方法

●DM6月号読者プレゼント応募方法

このページとプレゼントのページの間にあるとじ込み葉書に、希望するプレゼント品名とプレゼント番号を記入し、41円切手を貼って送ってください。

このとき、自分の住所・氏名・年齢など（ガメル国民はIDナンバーも）を明記し、裏面のアンケートにも答えてください。

とじ込み葉書以外（コピーの葉書など）での応募は採用されにくくなります。また、住所・氏名などが不備の葉書は無効となりますのでご注意ください。

読者プレゼントの応募の締切は、5月15日（当日の消印有効）です。なお、当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

●読者アンケートの記入方法について

とじ込み葉書裏面の読者アンケートの1と2——今月号で面白かったものとつまらなかったもの——については、かならず左下のタイトルリストのタイトルナンバーとタイトルで答え、その理由をA～Dから選んでください。もしタイトルナンバー0その他を選んだ場合は、そのページとタイトルを書いてください。同様に「その理由」からDその他を選んだ場合も、その理由を簡単に書いてください。

また「一人」とか「ひとつ」といった数の指示がある場合は、なるべくそれに従ってください。

最後の「今月号の感想・要望」の項目についても、可能なかぎり答えてください。

●その他のお手紙の送り方注意事項

いくつかのコーナーあてにお便りがあるときは、かならず別々の葉書または手紙で送ってください。また、住所・氏名等もかならず明記してください。

特別に指示された締切がない場合、締切はすべて15日とさせていただきます。

ドラゴンマガジン6月号アンケート用リスト

タイトルNo.　タイトル

❶表紙（エルヴァーズ）
❷目次
❸がんばれセイト君―英雄への道（特集）
❹S・WRPG COMPUTER GAME 16ビットのアレクラスト世界（特集）
❺WOLFMAN ROAD（特集）
❻風の大陸（小説）
❼雷の娘シェクティ（小説）
❽メディア倶楽部　Catch-Up I
❾メディア倶楽部　Catch-Up II
❿メディア倶楽部　Game-Catch
⓫メディア倶楽部　Data-Catch
⓬WOLFMAN ROAD（Comic）
⓭機動警察パトレイバー（小説）
⓮ガメル連邦
⓯DRAGON PRESENTS
⓰RPG BOXだからRPGが好きっ！
⓱FANTASY GAME FILE
⓲S・W RPG EXPRESS
⓳機神幻想ルーンマスカー（Comic）
⓴ユミナ戦記（小説）
㉑バセット英雄伝エルヴァーズ（小説）
㉒御先祖様はご機嫌斜め（Comic）
㉓S・W RPGリプレイ 暗殺者の譚詩曲
㉔DRAGON SCRAMBLE
㉕BOOK REVIEW
㉖奥付　編集後記
㉗DRAGON HALF（Comic）
㉘付録「パトレイバー」ポスター
㉙その他（タイトルとページを書いてください）。

バックナンバーガイド

●バックナンバー入手の際は お近くの本屋さんに「富士見書房の『月刊ドラゴンマガジン』何月号が欲しい」という具合いに注文して、取り寄せてもらってください。



2月号　表紙機神幻想ルーンマスカー／特別ふろく風大ポスター／不死朝伝奇ZEQU／機動警察パトレイバー／ユミナ戦記／ソード・ワールドRPGリプレイ モンスターたちの交響曲／風の大陸／バセット英雄伝エルヴァーズ／りべんじゃあ。／ドラゴンハーフ／ウルフマンロード／S・W RPG EXPRESS／メディア倶楽部／ガメル連邦／その他



1月号　表紙バセット英雄伝エルヴァーズ／ドラゴンハーフ／雷の娘シェクティ／風の大陸／ソード・ワールドRPGリプレイ モンスターたちの交響曲／機動警察パトレイバー／ユミナ戦記／ヴェルバーサーガ／ウルフマンロード／S・W RPG EXPRESS／メディア倶楽部 FANTASY GAME FILE／ガメル連邦／その他



5月号　表紙ヴェルバーサーガ／無責任艦長タイラー／ロバーズキラー／バセット英雄伝エルヴァーズ／星間貿易商タオ／アルティアの王女／ユミナ戦記／RPG BOXだからRPGが好きっ！／機神幻想ルーンマスカー／風の大陸／S・W RPGリプレイ暗殺者の譚詩曲／ドラゴンハーフ／メディア倶楽部／16ビットのアレクラスト世界／ガメル連邦／その他



4月号　表紙ドラゴンハーフ／雷の娘シェクティ／風の大陸／機動警察パトレイバー／機神幻想ルーンマスカー／バセット英雄伝エルヴァーズ／ユミナ戦記／ソード・ワールドRPGリプレイ 氷原に響く交声曲／ウルフマンロード／御先祖様はご機嫌斜め／S・W RPG EXPRESS／メディア倶楽部／ガメル連邦／DRAGON SCRAMBLE／他



3月号　表紙風の大陸／バセット英雄伝エルヴァーズ／電脳都市OEDO808／機神幻想ルーンマスカー／機動警察パトレイバー／ユミナ戦記／ハイパータイマー・ネーナ／ドラゴンハーフ／ヴェルバーサーガ／ウルフマンロード／ソード・ワールドRPGリプレイ 氷原に響く交声曲／S・W RPG EXPRESS／メディア倶楽部／その他

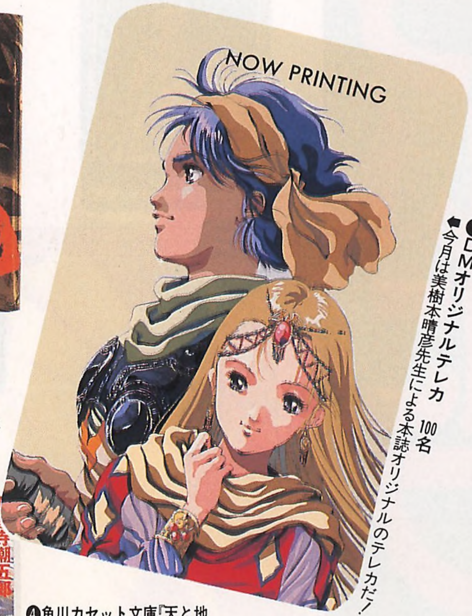
★'88年3月号～'89年12月号は在庫なし。

DRAGON PRESENTS

とっても暖かくなってきましたネ！
ここはひとつPRESENTSを当てて、
ハッピーな気分で春をむかえてほしいナ




②『天と地と』単行本　上・下巻セット　3名
⬆6月23日よりいよいよ日本公開だ！



①DMオリジナルテレカ　100名
⬅今月は美樹本晴彦先生による本誌オリジナルのテレカだ！



③スプライツ　3名
⬅ファンタジアコミックス最新巻なのだ！



④角川カセット文庫『天と地と』　3名
⬅これはナカナカの迫力！　一度は聞いてほしい！



⑦フォースピリッツプラスツー　5名
⬆オール描き下ろしのコミックス！



⑥ギョロス大帝の創音機械　5名
⬆加藤洋之＆後藤啓介先生の作品！



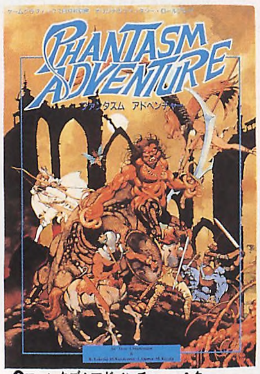
⑤レモンエンジェルテレカⒶ　3名
⬆解散してしまうけど、いつまでも忘れないでね！



⑪新・童貞物語テレカ　5名
⬆Hなシーンももちろんあるヨ！



⑩増田未亜ポスター　5名
➡『地球防衛少女・イコちゃん3』も発売されるぞぉ！



⑨ファンタズムアドベンチャー　3名
⬆オリジナルファンタジーRPG！



⑧ドラゴンランス英雄伝　5名
⬆AD&Dの世界を体験してみよう！



⑭刀八毘沙門天御守護　20名
⬆これを持てば幸せになっちゃうのだ！



⑫童貞物語5テレカ　5名
⬆ムフフ…と好評発売中です！



⑬レモンエンジェルテレカⒷ　3名
⬆写真集の時の物！



⑮ネクロスの要塞テレカ　5名
➡発売を記念したテレカです！



⑯『天と地と』時計　3名
➡『天と地と』の記念時計。これを持って映画を見よう！



⑱ジャングルウォーズテレカ　10名
⬅製作を記念したテレカだ！



⑰GOBANG'Sバッチ　5名
➡これはオシャレだ！

M.S. ERA
MOBILE SUIT GUNDAM 0001-0080

⑳M.S　ERA　3名
⬅ガンダム・一年戦争の仮想写真集!?なのだ！



⑲サイトロンペンケース　5名
⬆学校に持っていってじまんしよう！



㉑フォーゴットンレルムカレンダー　20名
⬅これはカッコイイよ！



㉓風の大陸④　5名
⬆カセット文庫化の話も…



㉒雷の娘シェクティ②　5名
⬆嵩峰龍二先生の最新作！



㉕鉄甲巨兵SOME-LINE②　5名
⬇吉岡平先生の最新作！



㉔ドラゴンプリンセスの招待状　5名
⬇園田英樹先生の最新作

プレゼント提供

角川書店 ……………… ②④⑭⑯
ふゅーじょん　ぷろだくと ……………… ⑥
ラポート ……………… ⑦
大日本絵画 ……………… ⑨
日本コロムビア ……………… ⑩
バンダイ ……………… ⑪⑫⑳
アスク講談社 ……………… ⑮
ポニーキャニオン ……………… ⑰⑱⑲

ついにファミコン版で

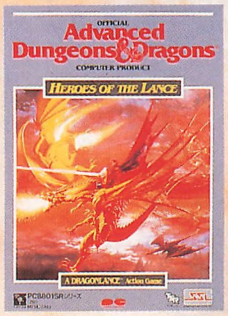
日本上陸!!



日本語版・パソコン

AD&D®

〈絶賛発売中〉



▶アクションRPGタイプ◀

HEROES OF THE LANCE

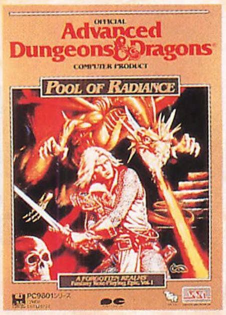
ヒーロー・オブ・ランス

- PC-9801シリーズ 5"2HD F75F5122
- 3.5"2HD L75F5122
- PC-8801 SRシリーズ 5"2D(3枚組) M75R5122
- PC-88VA 5"2HD F75A5122
- X1turboシリーズ 5"2D(4枚組) M75J5122

〈各〉¥7,500（税抜）

- FMタウンズ用▶6月発売予定
- MSX2用▶'90年発売予定

Heroes of the Lance developed by U.S. Gold Ltd. and Strategic Simulations, Inc.
このゲームはU.S.ゴールド社およびSSI社によって開発されました



▶ファンタジーRPGタイプ◀

POOL OF RADIANCE

プール・オブ・レイディアンス

- PC-9801シリーズ〈2HD〉 F98F5124
- PC-9801シリーズ3.5"〈2HD〉 L98F5124
- PC-88VA 5"〈2HD〉 F98A5124

〈各〉¥9,800（税抜）

Pool of Radiance developed by Strategic Simulations, Inc.
このゲームはSSI社によって開発されました。

あのAD&D®が

全米No.1の「AD&D®」がついにファミコン版で登場！
語り継がれてきた伝説とドラゴンと魔法の世界！
待ちに待った壮大な旅が始まる!!

OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons®
COMPUTER PRODUCT

HEROES OF THE LANCE
ヒーロー・オブ・ランス

夏・発売予定
¥6,800
R68V5929
（税抜）

HEROES OF THE LANCE developed by U.S. Gold Ltd. and Strategic Simulations, Inc.
このゲームはU.S.ゴールド社およびSSI社によって開発されました。

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.
TSR, Inc.

PONY CANYON INC.
〒102 東京都千代田区九段北 4-3-31
㈱ポニーキャニオン 映像制作本部 ポニカ制作部
03-221-3161

販売元／株式会社ポニー キャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ニューポニービル
03-221-3131

札幌支店／011-232-5151
東京支店／03-464-9201
大阪支店／06-541-1971
福岡支店／092-751-9635
仙台支店／022-261-1741
名古屋支店／052-602-0111
広島支店／082-243-2916
ニッパンポニー／03-667-3741

PONY CANYON INC.

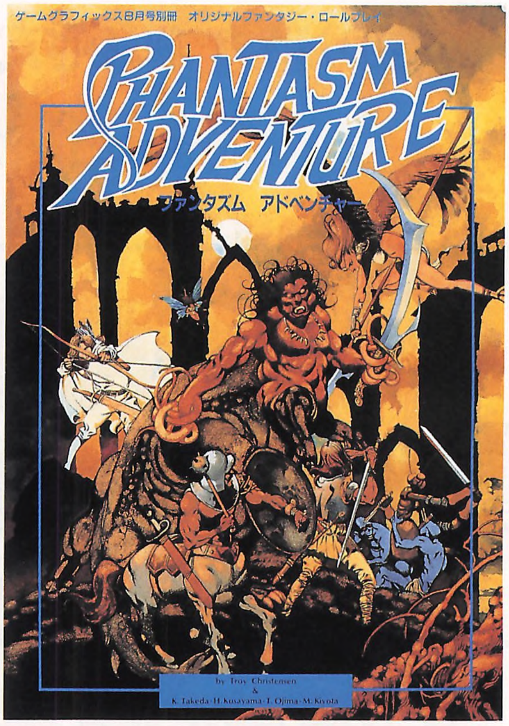
ファンタズムアドベンチャー

「だれも見たことのない世界」

**まずは頭をからっぽにしてこのゲームの表紙を見てください
翼を持った少女、半人半馬の戦士たちが、異形のモンスターに立ち向かう……
さあ、ルールブックを開きましょう。もうあなたはこのモノカン世界の虜(とりこ)です**

AUTHOR
かつらつかさ
TSUKASA KATSURA
監修近藤冒険企画局
ILLUSTRATOR
都築和彦
KAZUHIKO TSUZUKI

➡『亡霊の砦／洞窟の死神』『水竜湖の暗黒城』『ノーザンエリア』『霧雨の島』――これみんな、『ファンタズムアドベンチャー』のシナリオやワールドガイドです。1988年の7月にデビューしたこのゲーム、あまり派手さはないけれども、たくさんの根強いファンに支えられて、2年の間がんばっています。こうやってちゃんとシナリオを出し続けていくのって、けっこう偉いことだと思うのよね。『霧雨の島』なんて、ミニシナリオが25本も詰まった大キャンペーンシナリオなのよ、1本あたり108円とお買得――じゃなくて、小さな物語が集まって壮大な冒険になっていくという、わくわくもののシナリオです。この6月には上級ルールの『アドバンスド・ファンタズムアドベンチャー』も出るっていうから、まだまだこのゲームは続きそうね。みんなで応援してあげましょう



⬅ミョーな雰囲気のイラストでしょ。鍛冶屋さんハンドメイドっぽいバトルアーマー、LSDトリップの幻覚に出てきそうなデミヒューマンたち――これが『ファンタズムアドベンチャー』です。好き勝手にデザインしているように見えて、実はちゃんあんと理屈がついているあたりが楽しいのよ。奥のバトルアーマーにしても、魔法が嫌いで、この世界ではだれも相手にしない『科学』をひとりでこつこつと研究しているという、暗あいスクアル僧主皇国さんが作っちゃったというもの、なんだそうです。私のとなりのおじさん（?）は、なにを隠そうもとを正せば、この惑星を侵略にきたという由緒正しい宇宙人さんなのですが、魔法の力の前にあっさりと撃退されて、帰るに帰れず住み着いてしまったというかわいそうな過去を持っています。9000年（!）がたつ間に、持っていた科学技術もなくしてしまいました。もちろん、あなたはプレイヤーとしてこの人を演じることもできます

ファンタズムアドベンチャー
2987円（本体2900円）
大日本絵画　Tel. 03-294-7861

やっほ〜。メイちゃんです。

日常生活を離れて、みんなを冒険の世界に招待してくれるRPGにも、様々な世界設定が用意されていますよね。

レトロ感覚の1920年代、広大な宇宙空間、剣と魔法のファンタジー、中世の東ヨーロッパ、ちょっと過激な東京シティ……etc。

その中で、RPGの舞台として、もっとも多く使用されている世界といったらやっぱり、ファンタジーワールド。

この世界の住人としてメジャーなものといえば、森の民『エルフ』や、洞窟(どうくつ)に住む『ドワーフ』たちといったところかな。でも、ファンタジーの種族って、それだけじゃありませんよね。映画やアニメにも登場しているように、他にもいろいろな種族があるはずです。

みなさんも、「たまにはかわった種族でRPGをプレイしてみたいな〜」なんて思ったことはありませんか? 今回紹介する『ファンタズムアドベンチャー』は、そういった要望にぴったりのRPGなのです。

『ファンタズムアドベンチャー』の特長は、なんといっても様々な種族を演じられること。プレイヤーは、用意された24種類（亜種を含めるとなんと79種類も）の種族の中から、好きなものを選ぶことができるんです。

ここで選べる種族の例をあげてみると、有名なものでは『マンティコア』や『ミノタウロス』。変わったものだと、『スリッジ（アメーバ生命体）』や『ラビットマン（うさぎ人間）』なんてのがあります。可愛いものから妙ちくりんなものまで、よりどりみどりといった感じよね。

その他にも、あっと驚く種族が用意されていますから、次はこの種族、今度はあの種族と、冒険の楽しみが倍増するとうけあいのRPGです。

まずは、百聞は一見にしかず。さっそくプレイをはじめることにしましょう。

さあて、今月はどんな冒険が待っているのかしら……?

〃さあ、まずは『キャラクターの創造』からはじめるとしよう。ここにある種族の説明をよく読んで、なりたいものを選んでくれ〃

メイ「へえ〜。いろいろと種類があるのね。一般総称的なヒューマン（人間）だけじゃなくて、スティジアン（黒色人種）、ケルテック（白色人種）、ハイボラーク（黄色人種）といったふうに、こまかく分類されているのね」

〃そこが、このゲームの面白いところなのさ。キャラクターの種族について、徹底的なまでの、こだわりを感じさせるRPGだよね〃

シン「ぼくは、エルフやドワーフに、こんなにいろいろな種類があったなんて、ちっとも知りませんでしたよ」

ケン「おー。すげえ、ガーゴイルやゴブリンにもなれるのか……おっ、リザードマンになるってのもいいな」

〃ほらほら、種族の多さに感動してないで、はやくキャラクターをつくって。プレイをはじめる前に夜になっちゃうぞ〃

シン「よおし。ぼくはホークマンにしよう。外見的にはヒューマンと変わらないけど、両肩に大きな翼があるから、自由に空を飛べるぞ」

ケン「おれはセントールに決めた。ケンタウロスタイプで足が速いし、素手の攻撃だけでもヒューマンよりかなり強い。それに、なんたってかっこいいもんな」

メイ「わたしは、猫型ヒューマノイドのフェルゼンティがいいな。頭にぴょんと出た耳と、大きな眼が可愛いもん♡」

ケン「それに、怒るとすぐひっかくところなんか、メイそっくりだもんな」

メイ「失礼ね。本当にひっかくわよ」

シン「いやあ、あいかわらず二人は仲がいいですねえ。はっはっはっ」

ケン・メイ「どこが!!」

〃こらこら……だまって見ていると、本当に夜になっちゃいそうだ。それぞれ種族が決まったら、特性値やその他の能力を決めて、すぐに冒険に出発だよ〃

一同「は〜い」



モノカンの住人——種族は79タイプ!



➡さてさて、前のページの目玉のおじさんの他にも、たくさんの種族がこのゲームには登場します。キャラクターを作るときには迷っちゃうことまちがいなし! 今回のプレイではNPCで登場したトレントになることだってできます。あの体型だから、お裁縫や力仕事はちょっとつらいけれども、頭のよさならだれにも負けません。ちなみに今回の私、フェルゼンティは魅力が高いから人とお友達になるときやお買物のときにはとてもらくちん、目と耳もよくきくといういいことづくめの種族です。(でもちょっとおつむが足りないようですよ——シン)……なによっ、シンのホークマンだってケンのセントールだって似たようなモノじゃない! (こんなおバカなパーティーでちゃんと冒険できるのかね——ケン)

〝さて、今回の冒険の舞台は、モノカンと呼ばれる惑星の、アニス大陸だ。ひょんなことから知り合ったみんなは、アニス大陸一周の旅に出発。チャク郡の、通称『行商森(ぎょうしょうもり)』に入ったところで、道にまよってしまった〟

ケン「げげっ。いきなり迷子かあ」

シン「今ぼくらがいる行商森って、どういうところなんですか?」

〝う〜ん、くわしくはわからないけど、多くの行商人が、移動コースを森に設定していたところから、この名前がついたんじゃないのかなあ〟

メイ「そんなところで道にまよっちゃったの? なさけないったらないわね」

〝さて、どうする? もたもたしていると、夜になっちゃうぞ〟

シン「では、ぼくがちょっくら空から様子を見るとしましょう。ばっさばっさ」

メイ「『木の枝に気をつけてね』」

シン「上空からは何か見えますか?」

〝え〜っと、南……じゃなくて、シンから見て右手の方角に、小さな集落があるよ。距離にして、1マイル(約1600m)ってところかな〟

シン「下におりて、みんなにそのことを知らせてあげましょう。ばっさばっさ」

★　★

〝目的の集落についたころは、あたりも薄暗くなりはじめている。集落はひっそりとしていて、人の姿は見られない〟

メイ「やっとついたあ」

シン「やれやれ、ですね」

ケン「何言ってやんでえ。シンは飛べるし、メイはおれの背中に乗ってるだけのくせに。一番くたびれたのはおれだよ」

メイ「『男のくせにだらしないのね』とにかく、今夜の宿を確保しないと……」

ケン「『おれが、サバイバルのスキル(技能)を持ってるから、無人の集落でもなんとかなるさ。安心しな』」

シン「それより、本当にここは無人なのかなあ? スパイのスキルを使って、集落の様子を調べることはできますか?」

〝いいよ、集落に潜入したと仮定すれば、立派な情報収集の行動だからね。では、20面体ダイスを1個振って、基本成功値以下を出せばOKだ。スパイの基本成功値は、種族値の耐久力+個人値の耐久力の半分だ。シンジの場合は7になるね〟

シン「では、えい……5で成功!」

〝……どうも、かすかながら生き物の気配がする。やっぱり、何かいるようだ〟

シン「だそうです。どうします?」

ケン「おれにまかしときな。『おい! 隠れていないで出てこい!!』」

〝すると、とつぜん周囲の小屋から、弓を構えたエルフがあらわれ、きみたちを取り囲む。すらりとした長身にエメラルドグリーンの瞳、美しい金髪からして、ハイエルフのようだ〟

メイ「馬鹿ねえ、いきなり話がこじれちゃったじゃないのよ。少しは平和的に行動できないの?」

ケン「……悪かったよ……」

メイ「とにかく、わたしが、印象のスキルで交渉してみるわ。『弓矢を下げてくれませんか? わたしたちは怪しい者ではありません』」

〝いいよ。基本成功値は13だ〟

メイ「えいっ……11、成功よ」

〝すると、ひとりのハイエルフがきみたちに歩み寄り、『その男は、ゴッズマークの手下ではないのですか?』と、恐る恐るたずねてくる。よく見ると、みんなまだ子供のようだ。ハイエルフは、エルフの中でも特に身長が高いので、気付かなかったわけだね〟

ケン「『子供が武器なんか持つんじゃない! 危ないじゃないか!!』」

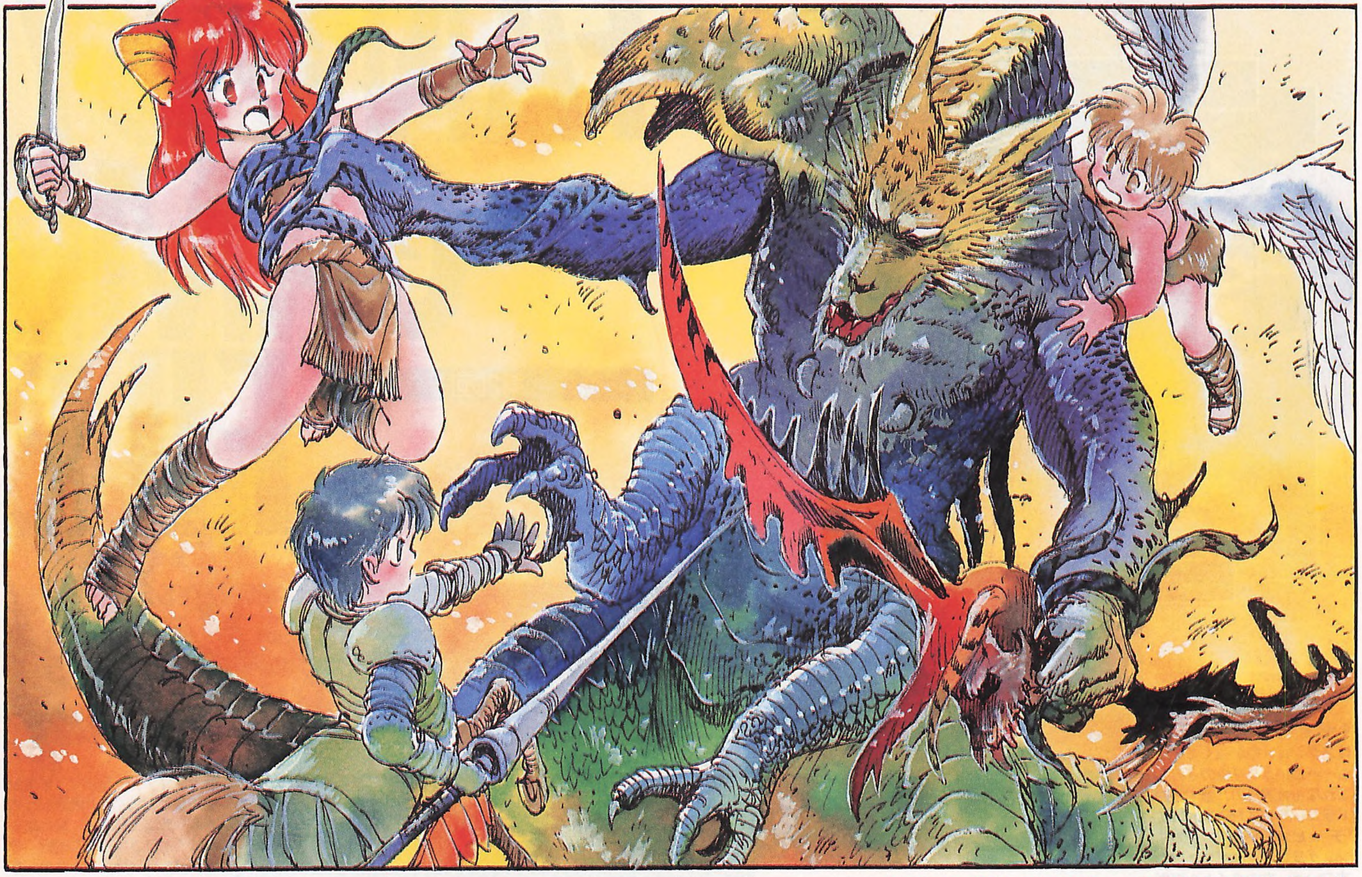
〝ハイエルフの子供は『ひゃあ』とか言いながら、仲間のところへ逃げて行く〟

メイ「もうっ! ケンイチはしばらくだまっていなさいっ!!」

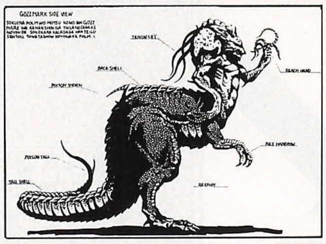
ケン「わあったよ……」

シン「で、そのゴッズマークって?」

〝地獄の第一階層に住んでいると言われている悪魔で、セントールと同じように、ケンタウロスタイプの姿をしている。ただし、上半身は人のものではなく、とか



ファンタスティック・クリーチャー!



↑←『ファンタズムアドベンチャー』のラインナップには、最初に紹介した4冊のほかにももう1冊、とっておきのがあります。『ファンタスティック・クリーチャー・ワールド』、モノカンのモンスター50種類を、ステキなイラストで紹介した本です。見上げるような巨体ながら、とってもやさしい目をしたタク・タク、二本足のハリネズミ、ロックウピンなんかのオリジナルモンスターはもちろん、グリフォン、ゴーレムといったおなじみのモンスターも、みーんないかにもモノカンといったムードになっていて、ちょっとオシャレな画集みたいなんですよ。今回のゴッズマークは地獄の第一階層を司る悪魔、ホントならケンなんかにやられるわけないんですけどねえ　●ファンタスティック・クリーチャー・ワールド　大日本絵画　2600円（税込）

げのような体と、熊の頭をしている〃
ケン「なんてはた迷惑な……おかげで、子供たちに嫌われちまったじゃないか」
シン「嫌われた理由は、それだけじゃないんじゃないですか?」
メイ「とにかく、『このおじさんは、似ているけどちがうのよ』と、なだめてあげましょう。やさしいメイちゃん♡」
ケン「ひどい、おじさんはあんまりだ」
シン「でも、大人たちはどこに行ったんです? 何か訳ありみたいですね」
〃すると、『それは私が説明しよう』という声がして、背後の大木が、ずもももっと動きはじめた〃
シン「うっひゃ～」
〃あらわれたのは、トレントだ。トレントとは、樫の木そっくりの大型の生物で、根っこに似た足で移動が可能なうえ、高度な知能を持っているんだ。彼を見た子供たちは、『バボンホ様だ、バボンホ様が戻って来た』と、大喜びしている〃
メイ「すごい展開になってきたわね」
シン「これぞ、まさにファンタジー」
〃トレントはきみたちにこう語る。『この平和な森に、突然ゴッズマークがあらわれた。やつは、夜ごと森を徘徊し、ハイエルフの集落を襲撃した。平和を好むハイエルフは、またたくまに……』〃
メイ「気の毒な話ね……」
シン「なんとかしてあげたいけど、相手が悪いや。そいつ、強いんでしょ?」
〃レベル1のきみたちには、強敵だ〃
ケン「いや、セントールは誇り高い種族だ。何者も恐れたりしないぜ。『安心しな。おれがそいつを退治してやる!!』」
〃ケンイチなら、きっとそう言ってくれると思ったよ。トレントはその言葉を聞くと、ゆさゆさと体を揺さぶり、杖をさしだした。そして『ならば、この杖を持って行くがよい。これは、ゴッズマークの魔力を無力にするものだ』と言う〃
ケン「『まかせときな! きっと、退治してきてやるぜ!!』」

★　★

さっそうと出発した一行は、夜目のきくメイのおかげで、ついにゴッズマークを発見した。杖の力で悪魔の魔力を封じた一行は、最終決戦に挑む。

★　★

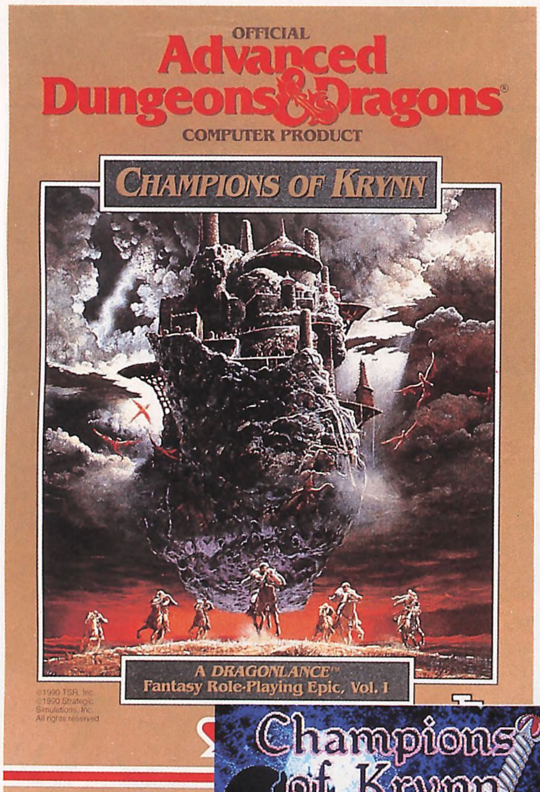
〃ゴッズマークは、爪の生えた触手で攻撃してくる。こいつは当たると痛いぞ! ありゃりゃ、メイに命中だ。胴体に命中、骨折により11ポイントのダメージだ〃
メイ「いた～い。ほとんど死んでるわ」
シン「ぼくは、上空からライトクロスボウで攻撃します」
〃では、命中判定だ。武器習熟のスキルでチェックしてみてくれ。命中したら、20面ダイスを一個振って、どこに当たったかを決める〃
シン「……4! 命中しました。で、次の出目は……2! 頭部に命中です!!」
〃この場合の破壊力は、種族値の機敏さ+個人値の機敏さ+武器のダメージ修正+2だから……15で、裂傷。敵は、10面ダイス1個ぶんの体力を失う〃
シン「とうっ……8!!」
〃まだ生きているぞ。敵は頭から流血しながらも、襲ってくる!〃
ケン「おれがハルバードでトドメをさしてやるさ! スキルチェック……1!
決定的成功だぜ!!」
〃じゃあもう1回20面ダイスを振って〃
ケン「ほい、15だよ」
〃当たった場所と破壊力を調べてくれ〃
ケン「胴体に命中、破壊力は17だぜ!」
〃ひゃ～! 痛手をくらってしまった。では、10面ダイス+1のポイントが、敵の損害だ。なお、決定的成功の効果により、相手から奪うポイントが、さらに8面ダイス1個ぶん追加される〃
ケン「だりゃっ……6+1+2で9!」
〃なんてこったい。ゴッズマークが、たったの1ターンでやられてしまった!!〃
ケン「へへ～ん。どんなもんだい!」
シン「さっそく集落にもどって、子供たちを、安心させてあげましょう」
メイ「『え～ん、わたしを忘れないでよお。うるうる』」
〃今回のメイは、さんざんだったね〃

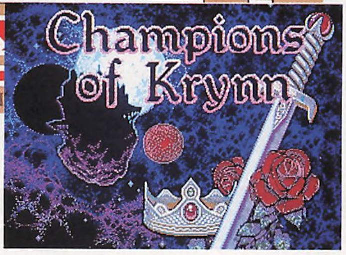
安田均の

FANTASY GAME FILE

第28回

ドラゴンランス コンピュータRPG！





⬆➡『ヒーロー・オブ・ランス』はアクション色が強くてどうも……というコリ性のきみもこれなら大満足の、超本格的ドラゴンランスRPGがこれ、『チャピオン・オブ・クリン』。グラフィックがちょっとすごいぞ。右のタイトル画面をじっくり見てやってくれ



⬅キャラクターを作って冒険を始めると、まずこの画面が出てくる。おっとお、よく見ればこれは『ドラゴンランス戦記』でおなじみの〈憩いのわが家〉亭ではないかっ！　どうやら冒険者はここから出発するらしい。ふむふむ、なかなか気が効いてるじゃない。洋物のソフトには珍しく、おさえた感じの色使いには、好感が持てるね。では、いざ冒険の旅へ！

⬇冒険者は最初、ソラムニア騎士団から、ネラーカ周辺の探索という任務を与えられる。よし、任されたっ！　とばかりに、勇んで街の外に出たとたん、ご覧のようなビジュアル・シーンが展開される。なんと、キャラバンを襲ったドラコニアンたちが女、子供の見境なく暴虐の限りを尽くしているではないかっ！　おのれっ、許さんぞおおおぉぉっ！





⬅のんびり義憤に燃えていた冒険者は、当然のごとくドラコニアンの発見するところとなり、ゲームはいきなり戦闘シーンに突入する。ちょ、ちょっと待ってくれ、あわてて街を出たものでまだ装備が……あっ、痛い、パーティーも頭数がそろってない――ぐえっ……というぐあいに、なかなかイベントも豊富なゲームだ

『ドラゴンランス伝説』はⅡの〝イスタルの神官王〟が出て、壮大な絵巻がいよいよ本格的に動き出した。黒いローブをまとってますます鋭さを増すレイストリン、それに対して、ぶくぶく太ってアル中のようになっているキャラモン、この二人にタッスルとクリサニアの絡む筋書は今後どんどんと壮大さを増していく予定なので、ぜひご注目を。

ところで、〝戦記〟のファンには、一つお知らせがある。『ドラゴンランス戦記』が今度は単行本でも出るのだ。これまでは文庫で六冊という形だったけれど、もっとしっかりした形の愛蔵本でも楽しんでもらおうということで、三冊のハードカバーになる。訳者としても、文庫にはいくつか誤植などもあるので、これを機会に直せるのが嬉しいが、もっと嬉しいのはやっぱり堅牢（けんろう）な本でも読めること。普通はハードカバーからペーパーバック（文庫）になるのだけれど、『ドラゴンランス戦記』の場合は逆の、珍しいケースだ。これもみんなの人気のおかげだということで、とっても喜んでいる。

聞けば、ゲームの方でも夏から冬にAD&D®のルールが訳された後は、『ドラゴンランス戦記』のモデュール（シナリオ）が新和さんから予定されているそうで、これでついにテーブルトークRPGとしてもドラゴンランスの世界が楽しめるようになるわけだ。ゲーム・ファンには待ち望まれていたものだけに、はやく実物を見たいものである。

『ドラゴンランス戦記』はこのほかにも、グラフィック・ノベルⅢや、新しくカセット文庫でも楽しめるようになるらしい（シナリオはロードス島戦記のカセット文庫でもおなじみの渡辺麻実さんだぞ。期待しよう！）。

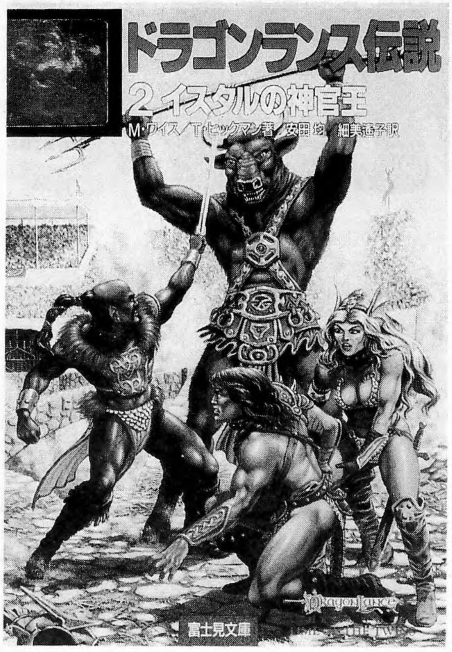
と、これだけ広がってきたドラゴンランスの世界なら、もちろんコンピュータ・ゲームにもならないほうがおかしい。すでにAD&D®シリーズで、アクションRPGの『ヒーロー・オブ・ランス』が出ているし、その続編『ドラゴン・オブ

・フレイム』も日本版への移植が待機中だが、こうしたアクション・タイプのほかにも、二種類のドラゴンランスものが向こうでは相ついで登場した。

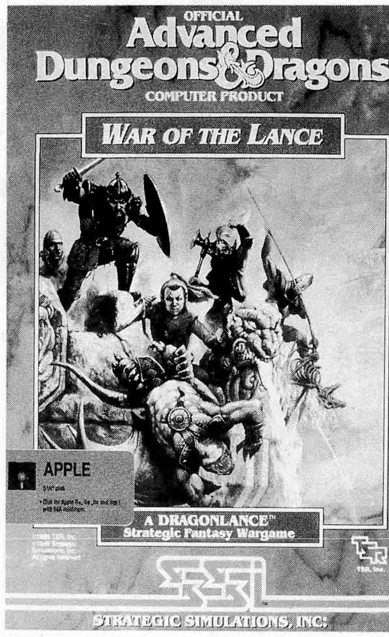
一つは『ウォー・オブ・ランス』。これは『ドラゴンランス戦記』での戦いをウォー・ゲームとして作った作品。小説はタニスらヒーローの活躍が中心になっているが、もともとその背後では、タキシスに操られたドラゴン軍とソラムニア騎士団が激突していた。その歴史をウォー・ゲームとして遊べばどうなるかというものだ。

だから、背景はアンサロン大陸全土だし、時代はタニスらヒーローの活躍するAC（大変動後）三五一～二年より前の三四八年ごろからスタートする。

まず、東方のグッドランドや北のノルドマールを制圧したドラゴン軍は、つぎに鋒先をアンサロン南東のシルヴァネスティに定め、それを狙う。その地に住むエルフを一掃したドラゴン軍は、こんどは西に向かい、クォリネスティを抑え、パランサスを含むソラムニア平原で騎士団と正面から激突する。西のクォリネスティに向かったあたりから、「ドラゴンランス戦記」の小説の時代になるわけだが、それより前のシルヴァネスティの戦いあたりからカバーしている。



⬇待望の『ドラゴンランス伝説』第2巻目、『イスタルの神官王』がこれだ。おなじみレイストリン&キャラモン兄弟、タニスにタッスル、そしてキティアラが、大変動前の宗教都市イスタルを舞台に大活躍するぞ。どんどん広がる〈ドラゴンランス〉の世界



⬆『ウォー・オブ・ランス』。ところでシミュレーション・ゲームって知ってる？　いや、知らないんだったらいいんだけどね、別に。とにかく、SSIって会社は、このテのゲームにかけては定評のあるところだから期待していいぞ

このコンピュータ・ゲームでは、それより前のシルヴァネスティの戦いあたりからカバーしている。

ゲームは六角マス目こそ使わないけれど（四角マス目）、正統的なウォー・ゲーム。双方の軍の部隊を動かして、ぶつかっては損傷を判定していくというスタイルが基本だ。

とはいっても、ファンタジーRPGがベースになっている世界だから、純粋なウォー・ゲームにはない要素も多くて、なかなかおもしろい。勝敗の帰趨を決めるのにドラゴンランスをはじめとするアイテムも一役買っているので、戦争をする片方で、それを捜索して見つけ出さないといけない。ここで、タニスやキャラモン、レイストリンら〃ランスの英雄たち〃が動き回るわけで、ドラゴン軍ではもちろん、キティアラやトードなどドラゴン諸卿が必死に探索する。探す一方で、相手の妨害を狙うというコマンドもあって、この結果、ターンの最初に〃トードが傷ついた〃とか〃ベレムがつかまった〃という報告が出るわけだ。このあたり、単なる軍のぶつかりあいだけでないところがいい。

さらにもう一つ、もっとゲーム的に楽しめるのが、同盟関係。最初、ソラムニア側は一部の国しか味方（同盟）につけていない。ドラゴン側も制圧している地域はそんなに多くない。これをターンの途中で、双方がいろんな国に外交使節を送ったりして、自軍の味方につけることで、戦力が増えていく。国は三〇近くあるので、集中的に使節を送って同盟関係を樹立できれば、少々戦いで被害をこうむっても、回復はできる。

こうした形は、ボードゲームの『エルリック』という作品に似ているけれども、かなりストーリー的だったり、戦略ゲーム的だったりして、部隊の移動・激突だけというウォー・ゲームにない楽しみを与えてくれる。

もちろん、基本はウォー・ゲームだからその部分の戦術が誤っていたら苦しいが、そこはもともとウォー・ゲームを本領にするSSI社が作っただけに、バランスはよく取れていると思う。初期のドラゴン軍の急襲の前には、シルヴァネスティなんてあっというまにやられてしまうけれど、粘って、アイテムを獲得したり、外交関係をうまく使うことで、長期戦に引きずり込むことができるのだ。ウォー・ゲームの戦術の部分も、最初はこの手のゲームに慣れていないと面倒かもしれないが、そのうち部隊構成なんかが頭に入ってくるから愛着も湧いてくる（グリフォン部隊がんばれ、ドラゴンなんかにやられるんじゃないぞ）。こうなると手に汗にぎり出し、部隊の激突を拡大して見せてくれる戦闘ディスプレイ・モードなんかでは、ついつい画面に向かってわめくということにもなってくるのだ。

一方の最新作『チャンピオン・オブ・クリン』は、お待ちかね、ドラゴンランスの本格的なRPG。スタイルは『プール・オブ・レイディアンス』や『カース・オブ・アジュア・ボンド』と同じと言えば、どんなものか分かるだろう。AD&®Dのルールそのままにコンピュータで遊べるロールプレイング・ゲームになっているのだ。

基本的な操作方法は『プール・オブ・レイディアンス』とまったく同じだ。ただし、クリンという背景世界があるからには、それに応じた細かい変更部分もいくつかある。

たとえば、種族にはとうぜんタッスルのようなケンダー族というのがハーフリングのかわりに入ってくるし、エルフも、シルヴァネスティ・エルフとクォリネスティ・エルフに分かれている。ドワーフだって、丘ドワーフに山ドワーフがいる。役割も、戦士、盗賊、僧侶、魔法使いのほかに、野伏り、ソラムニア騎士などがあるし、僧侶には信仰する神様（パラダインとかマジェーレとか）があって、それによって特殊な魔法が使えたりする。魔法使いにしても同じで、赤と白の魔法使いがプレイヤー・キャラクターには選べるが（黒はだめです、残念）、これらの魔術は月の満ち欠けによって強さが変化するし、また赤や白、黒の魔法はそれぞれの領域があって、色によっては選べない魔法も出てくるのだ（たとえば、チャーム関係の魔法は白か黒しか選べないため、赤の魔法使いは〈チャーム・パーソン〉を取れない）。

要するに、『プール・オブ・レイディアンス』よりもいくつかの点で細分化が行なわれているのだが、もともとAD&®Dというのは、こうした細かいところがおもしろいゲームだったし、それにコンピュータがかなりの部分を計算してくれるので、いい面が出ているとぼくは思う。

おもしろいのは、ケンダー特有のコマンドに〃おちょくる〃（からかうという意味の関西弁）というようなものがあって、これを行なうと相手は激昂して、バーサークし、見境がつかなくなってしまうことだ。タッスルを連想しながら、これを使っていると、なんとなくドラゴンランスの世界に入り込んでしまったような気になるのは不思議だ。

もっとも、ゲームは『ドラゴンランス戦記』の終わった後（実質的には「伝説」も終わった後）、ドラゴン軍の残党が反攻するのを阻止しようと、ネラーカ周辺をソラムニア騎士団から命を受けて探るうちに……と言った展開になる。

いまのところ、キャラモンとタニスが出てくるのは確認したけれど、その他のキャラクターについてはどうなるのかわからない。プレイヤーはこうした〃ランスの英雄〃を操るのではなくて、かれらとともに活躍するというスタイルをとる。このあたりが、いかにも向こうのRPGらしいなと思う。

この『チャンピオン・オブ・クリン』は〃ドラゴンランスRPG〃シリーズの第一弾となっているので、この後まだまだ出るのだろう。たぶん移植は来年になると思うけれど、しっかり移しますので、もう少し待っててください。

Sword World RPG Express

Freshman's Culture

第2時限 キャラクターメイクⅡ

冒険者のファッション

『RPGってこんなに簡単だったんだ！』
という喜びの声が全国から寄せられています
RPGってなんか面倒だな、というきみ
このページさえ読めば
あと必要なのは笑顔とノリだけ！
今月は増ページでキャラを完成させるぞ

DEVELOPER
水野良＆グループSNE
RYOU MIZUNO & GROUP SNE
ILLUSTRATOR
天野喜孝
YOSHITAKA AMANO

SWORD WORLD

今月の目標

- ●技能に合わせて武装を決める
- ●迷うようなら『自分の趣味』を優先させる

武装――冒険は危険がいっぱい

前回は種族を人間に限定して、いかに安直にキャラクターを作るかについて解説した。今、君の持っているキャラクター・シートには、能力値と所有技能レベルが数値として書きこまれているはず。しかし、これだけでキャラクター完成とは、とうてい言えないのであ〜る。

なぜか？　まだ、キャラクターが何も着てない持ってないからだ。まるで生まれたての赤ん坊のように裸というわけだ。おにぎりだって、海苔を巻いてほしいと言うぐらいなんだから、冒険者だって服を着たい。いや、服だけでは心許ない。危険が付き物の冒険者なのだから、〝降り掛かる火の粉を払いのける〟ために、武器や防具が絶対に必要なのだ。もちろん、その他にもいろんな装備が必要だ。

今回は、君のキャラクターが冒険に出るために、どんな装備が必要かを探ってみることにしよう。

キャラクターの武装

冒険者にとって、戦いは日常の出来事だから、武器や防具選びは、慎重に行いたいものだ。しかし、ソード・ワールドの世界には、安売りの量販店やブランド品なんかはない。だから、武器や防具選びのチェック・ポイントはそんなに多いわけじゃない。

まず、キャラクターが所有している冒険者技能をチェックしてくれたまえ。『ソード・ワールドRPG』の場合、武器戦闘の能力があるのは、ファイター技能、シーフ技能、レンジャー技能の3つだ。ただし、レンジャー技能では接近戦は行えないので、〝戦える〟技能といえばファイター技能とシーフ技能のふたつだけということになる。

ファイター技能をメイン技能としているキャラクターの場合には、難しいことは何もない。武器や防具の制限はまったくないから、キャラクターの筋力いっぱいの必要筋力を持つ武器や防具を選べばいい。迷うとすれば「片手武器＋楯」の組合せにするか、「両手武器だけ」にするかの選択だろう。だが、迷うぐらいなら、片手武器と楯、そして両手武器を両方持っておいたってかまわないわけだ。片手両手兼用の武器が持てるなら、話はもっと簡単になる。これに飛び道具を持っていれば、いかなる状況でも対応できる。

一方、シーフ技能がメインとなる場合には、使用する武器や防具は、必要筋力の半分に制限されてしまう。防具に関していえば、ハード・レザーを装備するのがやっとだし、両手用の武器も扱えない。スタンダードなシーフは片手用武器にスモール・シールド、そしてハード・レザーというスタイルになると考えればいい。

もちろん、飛び道具だって必要だ。スリングでもいいから、ぜひ買っておきたい。

難しいのは、ファイター技能とシーフ技能という戦闘能力のある技能を持ちながら、同時にソーサラー技能やシャーマン技能など武器や防具に制限のかかる冒険者技能を所有している場合だ。たとえば、ソーサラー技能を使うためには、鎧がソフト・レザーまでに限られるし、シャーマン技能を使うためには、金属鎧は使用できない。また、ファイター技能とシーフ技能の両方を持っている場合もこれと似たようなケースだといえよう。

こういったケースの場合、水野はたいてい、防具だけは制限を受け、武器は制限を受けないという方法を取っている。

つまり、ファイター技能とソーサラー技能をあわせもったキャラクターならば、武器として、メイジ・スタッフ以外に必要筋力最大の（できれば両手用）武器を装備する。しかし、防具はソフト・レザーにして楯も持たない。もちろん、状況に応じてメイジ・スタッフを構えるか、武器を構えるかを選択するわけだ。

シャーマン技能とファイター技能をあわせもつならば、武器は必要筋力最大の片手用武器を持ち、防具はハード・レザーを身につける。やはり楯は持たない。これだと、武装を変更することなしに、ふたつの技能をフルに活かすことができる。

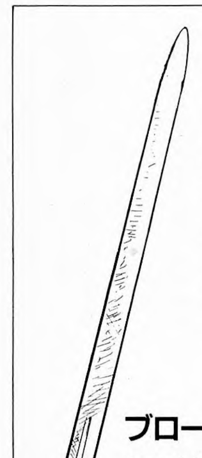
ファイター技能ではなく、シーフ技能で戦う場合には、武器はシーフの制限に従い、防具はソーサラーやシャーマン技能の制限に従うことになる。

最後に、戦闘能力を持っていないキャラクターはどんな武装をすればよいかを考えてみよう。前回に解説した方法で作った場合、こういったキャラクターのメインの技能はルーン・マスター技能であるはずだ。だから、防具はそのルーン・マスター技能の制限を素直に受け入れる。これにわざわざ違反して、自分のメイン技能を失うような愚かな真似は間違ってもしないように（する人がいるとは思えないけれど）。一方、武器の方だが、もちろんルーン・マスター技能の制限を受け入れるというのもひとつの手なのだが、しょせん攻撃力は0だし、追加ダメージも0なのである。せめて、当たったときのダメージの大きさに期待して、必要筋力最大の武器を用意してみたい。特に、プリースト技能には武器、防具の制限はないので、ファイターと変わらない武装が可能である。しかし、こういった戦闘能力のないキャラクターが接近戦を行うのは、たいへん危険だということは決して忘れないように。

以上述べたのは、あくまでどんな武装が効果的かということだけで、キャラクターの能力値によって、装備が変更されるというのはいうまでもない。もちろん、プレイヤーの趣味が、何よりも優先されるのはいうまでもない。以上述べたことを念頭においてみて、君のキャラクターにもっとも相応しい武装のイメージを描いてくれたまえ。



『冒険者の店』今月の売れ筋





バトル・アックス

➡おやいらっしゃい、ドワーフのお客さんはひさしぶりだね。武器が欲しい？　やっぱりアックスかい？　絵になる武器だよな、構えたところが。投げて使うハンド・アックスをちょいと腰にさげておくなんてのもおしゃれだぜ。ソード系の武器と較べると、値段がちょっと安めになっているのもうれしいし。ま、このバトル・アックスがおすすめかな。あんたがちょっと筋力に自信があるなら、思い切ってグレート・アックスってのもいいけどね



ソフト・レザー

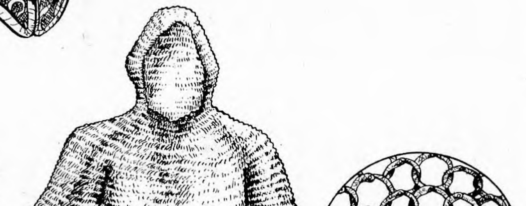
⬅ハード・レザーが欲しいって？　あんたシーフだろ、どれ、ちょっと腕を見せてみな……ははあ、あんたくらいの体格ならソフト・レザーで十分だ。値段も半分で済むしな。どう違うんだって？　まあ、革を使っているのは同じなんだが、ハード・レザーの革はオイルやワックスで煮込んで固くしてあるのさ。ソフト・レザーと較べると丈夫だが、そのぶんちょっと動きにくくなっている。魔法を使うときに複雑な身振りが必要なソーサラーは、ハード・レザーを使えないんだ

ブロード・ソード

⬅ファイターの持つ剣？　そうさな、ブロード・ソード、バスタード・ソード、グレート・ソードの3種類ってところか。だいたい大きさと柄の長さで分けられるんだが、ブロード・ソードは片手用、グレート・ソードは両手用、で、バスタード・ソードはどちらでも使える、とこんなところだ。片手に剣、片手に楯というオーソドックスなスタイルの戦士を目指すならば、このブロード・ソードかな。金に余裕があるなら、バスタード・ソードにしてもいい

チェイン・メイル

➡筋力にあるていど自信があるなら、鎧にはこのチェイン・メイルを選ぶべきだろうな。安いもんじゃないけれど、プレート・メイルと較べれば断然お買い得だよ。まあ見ての通り、金属のリングのセーターみたいなもんだ。鎖かたびら、と言えばわかる人もいるかな？　なまくらな剣で突かれたくらいじゃびくともしないぞ。それに、なんといっても動きやすいのが、戦闘のときにはありがたい。ファイターに限らず、防具の制限のないプリーストにもよく売れてるよ

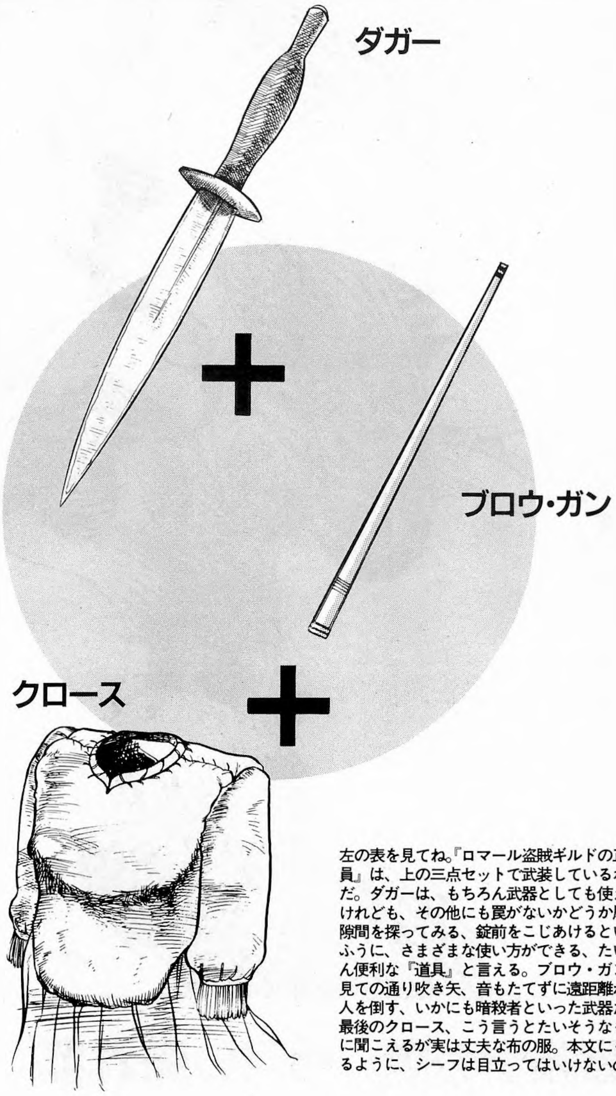


武装目安表

注：『ソード・ワールドRPGルールブック』に記載されていない武器については『アイテム・コレション』などを参照してください

オーファン王国傭兵団員	ラムリアース王国近衛騎士団員
武器＝バスタード・ソード ヘビー・クロスボウ 鎧＝プレート・メイル 楯＝ラージ・シールド	武器＝ブロード・ソード ロング・ボウ 鎧＝スーツ・アーマー 楯＝ラージ・シールド
ロマール闘技場剣闘士	**ファリス神殿聖戦士**
対戦相手や対戦の条件による	武器＝ヘビー・メイス ライト・クロスボウ 鎧＝チェイン・メイル 楯＝ラージ・シールド
ラムリアース王国魔法騎士団員	**マイリー神殿神官戦士**
武器＝ブロード・ソード ロング・ボウ 鎧＝ソフト・レザー	武器＝ウォー・ハンマー ライト・クロスボウ 鎧＝チェイン・メイル 楯＝ラージ・シールド
オラン魔術師ギルド正会員	**一角獣の森の自然崇拝者**
武器＝メイジ・スタッフ 鎧＝ソフト・レザー 楯＝なし	武器＝ショート・スピア ショート・ボウ 鎧＝ソフト・レザー 楯＝なし
ロマール盗賊ギルドの正会員	**ラムリアース王国森林衛士隊員**
武器＝ショート・ソード スリング 鎧＝ソフト・レザー 楯＝スモール・シールド	武器＝ショート・ソード ロング・ボウ 鎧＝ハード・レザー 楯＝なし
ロマール酒場の吟遊詩人	**ファンドリア王国の暗殺者ギルド**
武器＝レイピア スリング 鎧＝ソフト・レザー	武器＝ダガー ブロウ・ガン 鎧＝クロース

例えば暗殺者ギルド正会員ならば――



左の表を見てね。『ロマール盗賊ギルドの正会員』は、上の三点セットで武装しているわけだ。ダガーは、もちろん武器としても使えるけれども、その他にも罠がないかどうか扉の隙間を探ってみる、錠前をこじあけるというふうに、さまざまな使い方ができる、たいへん便利な『道具』と言える。ブロウ・ガンは見ての通り吹き矢、音もたてずに遠距離から人を倒す、いかにも暗殺者といった武器だ。最後のクロース、こう言うとたいそうなものに聞こえるが実は丈夫な布の服。本文にもあるように、シーフは目立ってはいけないのだ

どんな武装をするのが効果的か（有利か）分かってもらったところで、今度は君のキャラクターを騎士や盗賊などのファンタジー世界ではお馴染みのタイプに分類してみよう。そして、それぞれのタイプについて具体的にどんな武装がスタンダードなスタイルかを考えてみたい。

まず、君のキャラクターの設定が騎士である場合、やはりプレート・メイルで身を固めてほしい。そして、ブロード・ソードとラージ・シールドを持つのだ。あと、バリエーションとしては、グレート・ソードやヘビー・メイスを持つという手がある。そして、ランスは騎士のステイタス・シンボルでもあり、ぜひ購入してほしい武器だ。

一方、傭兵とかプロの戦士をキャラクターとして選んだ場合、武装はもはや千差万別、何でもありというのがフォーセリアの常識。どんなスタイルでもありありなのだ。しかし、ここは得意な武器をひとつ決めて、それにこだわってみるというのはどうだろう。たとえば、槍使いと称して、スピアしか使わないとかいったぐあいだ。もちろん、槌鉾使いや、剣士なんかも可。反対に武器を何種類も持っていて、それを状況に応じて使い分けるというのもプロっぽくていい。選択ルール武器表を使った場合には、けっこう有効な手段にもなる。鎧は必要筋力最大の物を選ぶべきだが、趣味を追及して、コナンのようにほとんど裸同然のスタイルにして、グレート・ソードを持つなどするのもかっこいい（でも、不利だ）。

ラムリアースの森林衛士のようなレンジャー・タイプのキャラクターにしたい君は、武器はブロード・ソードなどにして、鎧もハードレザーぐらいに留めておくといいだろう。もちろん、ロング・ボウはレンジャーにとって欠かすことのできない武器だ。ぜひ、携帯してほしい。

盗賊タイプのキャラクターは、やはりソフト・レザーにショート・ソードというスタイルがスタンダードといえるだろう。飛び道具はショート・ボウかスリングを持ち、スモール・シールドも購入しておく。しかし、街中で〝仕事〟をするときには、ダガーしか持たず普段着を着ているだけのはず。でないと、怪しまれて、近寄らせてももらえないからね。

一方、残忍な暗殺者という設定のキャラクターは、目立たない普段着に身を包み、ダガーを隠し持つというのが似合うはず。しかし、この格好で冒険に出るのはちょっと無謀だから、冒険に出るときはやはり盗賊の完全装備を行うべきだ。

神官戦士は信仰する神によって、当然スタイルが違うのだけれど、チェイン・メイルの上に神官衣を着るのが似合うと思う。武器はファリスの神官戦士ならメイスを、マイリーの神官戦士はハンマー（数値は上級ルールを待ってほしい）を、そして、マーファはショート・スピアやショート・ソードを好む傾向にある。

魔法戦士と呼ばれるキャラクターなら、鎧がソフト・レザーで武器がブロード・ソードぐらいが適当だろう。もちろん、魔法をかけるためにメイジ・スタッフが必要なのだが、彼らは戦うことを考慮して、できるだけ小振りの物を愛用している。

魔術師は、メイジ・スタッフを両手に持ち、鎧はクロース（ローブと呼ばれるやつ）にするのが、もっともポピュラーだ。それから、メイジ・スタッフの必要筋力は重いものの方が箔がついてかっこいいと僕は思う。賢者も同じような格好だと考えてもらっていい。

精霊使いの戦士は、精霊と交信するための必要から鎧はハード・レザーになるのがふつうだ。武器はスピアなど素朴な印象を与える武器が似合うだろう。

吟遊詩人には、レイピアなど洗練された武器が似合う。頑丈な鎧を着ていると商売に影響するから、服の下にソフト・レザーぐらいをそっと着るというのが雰囲気があっていい。

前回、技能修得のための目安としたキャラクターたちについて、その武装を表にしたので、参考にしてくれたまえ。

装備―備えあればうれいなし

さて、武装が決まったからといって、これで満足していたら駄目だ。武器や防具は身を守るために欠かせないが、冒険者という商売を行うためには、必要な物が他にもいっぱいある。

まず、いろんな荷物を入れるために袋の類が必要になる。背負い袋が持ち運びやすくていちばん便利なので、まずこれを購入しよう。背負い袋は2つ以上あってもまったく役に立たないので、1個で十分だ。しかし、冒険で獲得した宝物を持ち帰るために、大袋をせめて2枚は買っておきたい。これは折畳んで背負い袋の中にしまっておけば、邪魔にならない。

ベルトポーチや小袋には、ガメルや宝石などの大事な物を入れるためのもので、これは肌身離さず持っておく。盗賊はどこにでもいるものだからだ。

次に暗い場所に入っても不自由しないように、ランタンやたいまつなどの照明器具が必要になる。ランタン用の油は、いくつか予備も購入しておきたいし、たいまつぐらいはいざというときのためにいまつぐらいは持っていたい。ほくち箱はパーティーに1つで十分だが、分かれて行動することだって考えられるわけだから、やはり1人に1つ持っておくべきかもしれない。

次に野営をすることを考えて、毛布などのキャンプ用具も購入したい。毛布はかさばるから、ふだんは丸めて背負い袋の上に載せ縛りつけて持ち歩くといい。マントで代用することだってできるが、快適さを求めるなら毛布がいちばんだ。テントはひとつあれば十分だが、持ち運びが大変なのが欠点。ロバなど荷物を運んでくれる動物などがいる場合のみ、購入するべきだと思う。食器は各自1つ、調理用具はパーティーに1つで十分な物だ。

さて、ロープなどに代表される冒険用道具だが、こちらは個人が持つ物というより、パーティーで所有していれば十分だ。まず、ロープだが、これは30〜50メートルぐらいは欲しい。崖(がけ)などを登るための長い物と敵をしばったりするため数メートルくらいに切った物を用意しておくと、いざという時にわざわざ切らなくてすむので便利だ。くさびや小型のハンマーは岩を登ったり、扉を開かないように打ちつけたりするのに使う物だが、実際の冒険で使ったという記憶は僕にはない。念のために、くさびは10本程度、ハンマーは1本用意しておけば十分だろう。

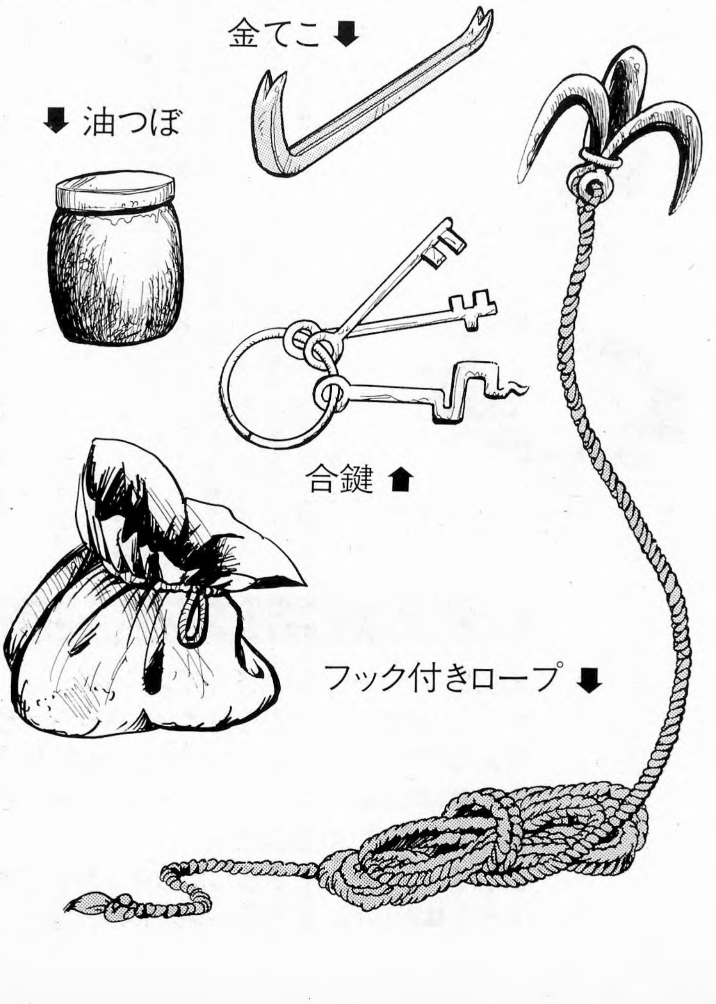
その他に分類される物では、セージ技能の持ち主が、羽根ペンやインク、羊皮紙を買う。シーフ技能の持ち主がシーフ用道具を買う。当然、バードが楽器を買うわけだ。これらの品物はそれぞれの技能の持ち主のステイタス・シンボルともいうべきものなので、これらの技能の持ち主は絶対に買っておくこと。

次に食糧だけれども、冒険に行くと決まってから購入したって、問題はないものだ。冒険に行く日数を検討して購入する。もちろん、予定が狂うことはけっこうあるから、予備の食糧も3日分ぐらい買っておけば安心だ。予備の食糧は保存食にするべきだが、それ以外の食糧はふつうの物で十分。それから、冒険の道中で食糧の確保が期待される場合には、何も律義(りちぎ)に買いためておく必要はない。それにふつうの食糧は3日ほどしか鮮度が期待できない。水は食糧以上に大切な物だから、水袋を2つぐらいは買っておいて、つねに水を蓄えておこう。酒は水袋に入れるという手はあるが、ボトルで持っておけば十分。酒が嫌いなキャラクターでも、気付けや消毒のために必要なときもあるから、何本か用意しておきたい。

これで準備は整った。君のキャラクターはいつでも冒険に出られるはずだ。

大公開！これがシーフ用ツールだ

⬇さて、今月の『Q&A』で、「シーフ用ツールには、何が入っていますか？」という質問があったけれども、ちょうどいいので、シーフが使いそうな道具をイラストで紹介してしまおう。フック付きロープ、合鍵なんてのは何に使うかは想像がつくよね。合鍵が合わなかった場合の最終兵器がかなてこ、これで力まかせにこじあけるわけだ。古い扉を音をたてないように開けるときや、錠前がさびついてどうしても動かないときのために、油を用意しておくシーフもいるだろうね



装備の例

パーティー

テント	1	小型ハンマー	1
調理道具	1	手鏡	1
ランタン	2	食糧	冒険日数分
油	10	保存食	3日分
ロープ(10メートル)	5	荷馬(ラバ、ロバ)	1
くさび(10本)	1		

＋

個人

背負い袋	1	たいまつ	1
袋	2	ほくち箱	1
小袋(ベルトポーチ)	1	保存食	1
毛布(マント)	1	ワイン(エール)	1
食器	1	乗用馬	1

＋　＋　＋

セージ／ソーサラー

羊皮紙(10枚)	1
羽根ペン／インク	1

シーフ

シーフ用ツール	1

バード

楽器	1

バランスの調整などで、上級ルールが遅れておりましたが何とか形が整いました。間もなく皆さんの許にお届けできることと思います。さて、この上級ルールの中には読者の皆さんから寄せられたアイデアもいくつか収められています。やはり、アイデアはみんなで出し合ったほうが面白い物ができると、グループSNE一同たいへん喜んでいます。この場を借りて、お礼申し上げます。
ということで、今号もお便り紹介していきましょう。



⬆『吟遊詩人』二か月目っ！　毒だ、このイラストにはまぎれもない毒があるっ！　しかし、なにごともここまできわめてしまえば先にやったモンが勝ちである。で、第一席　大阪府　銀鈴猫

七本の剣

これは物の名前ではなく、ラムリアースの王、フレアホーン・ラドクリフに仕える近衛隊の中でも選りすぐりの七人の騎士に与えられる称号である。

1・栄光の剣……〝銀の大楯〟のグローバー
2・勇気の剣……〝紅蓮の獅子〟のレイザー
3・威厳の剣……〝三つ目竜〟のクラレウス
4・希望の剣……〝緑の貴公子〟のフェルニール
5・知恵の剣……〝千眼卿〟のハウィット
6・力の剣……〝巨人殺し〟のデスモンド
7・誠実の剣……〝象牙色の真珠〟セレニア

名古屋市「薔薇十字」

英雄の応募です。この設定は今までのアイデアの中でももっとも洗練されたものだと感心しました。もちろん、薔薇十字さんは、それぞれのキャラクターについての設定も送ってきています。全部紹介したいのは山々なのですが、紙面の都合上、ひとりだけ紹介させてもらいます。

栄光の剣……〝銀の大楯〟のグローバー

近衛隊の隊長にして、「七本の剣」のリーダー格。銀の鎧に身を包み、王の身を守る近衛隊長という事から〝銀の大楯〟の異名を持つ。性格は冷静沈着だが、剣の腕は近衛隊一の実力を持つ男である。


⬆吟遊詩人というのは、芸をするときは目をつむるものらしい。閉じたまぶたの裏に、彼はなにを描いているのか……岡山県　かい☆しょう

といったぐあいです。それぞれが異なる美しさを持っていて、伝統の王国ラムリアースに相応しい設定でした。これはそのまま正式な設定として使いたいぐらいの内容で、水野は感心してしまいました。また、同様の設定を送ってきてください（できれば、ワールドガイド発売前にね）。薔薇十字さんには、セージの称号を送らせていただきます。

マジック・カード

このカードには呪文が封じこまれており、魔法使いでなくても簡単に呪文が使えます。ただし、生命力4ポイント（魔法使いの場合0ポイント）を失うので気をつけてください。
使い方はかけたい呪文のカードを空中に投げて、カードのナンバーを言えばいいのです。
24枚一組で、クリスタルでできています。古代の神殿などにあることが多いようです。

茨城県「島崎ヤマト・セイジ」

驚いたことに、この人女性です。なぜ、驚いたかというと、ルール的な設定を送ってこられたからです。女性からの応募は英雄や神々の設定が多く、ルール的なアイデアはほとんどありません。
生命力ではなく、精神力を消費すべきではないか。カードのナンバーではなく、カードの名称を唱えるべきなのではないか。古代の神殿ではなく、古代王国の遺跡で見つかるべきではないか、とかいくつか提言したいこともありますが、水準


⬆彼女の場合、きっと恋しい人の顔でも思い浮かべているんだろうと思う。なぜって？　まあいいじゃない、そんなこと　兵庫県　唯みさき

ソード・ワールドへのお便りから

お便りコーナー〝MAIL BOX〟は
ページの都合でときどきお休みしちゃうけど
そんな月はこころなしかお便りが少ないんです
みんな冷たいじゃないかっ　そんなときこそ
真の友情が試されるのだっ
あれ？　恐い顔してどうしたの？　わっ、ごめん
もうお休みしないから……物を投げるなって！

SWORD WORLD RPG MAIL BOX

以上のアイデアと言えるでしょう。文句なく、セージの称号を送らせていただきます（ペンネームにもうセージの名前がありますけどね）。

シェイド本体の見破り方

わたくしは、シェイドの本体を見破る方法を発見しましたので、お知らせします。まず、明るい所で「ウィル・オー・ウィスプ」と「シェイド」をかけ、互いの本体が接触しないように接近させれば、「ウィスプ」の光とシェイドの闇は打ち消しあうので、シェイドの本体は見えるはずです。

兵庫県「大西耕平」

アイデアというよりも、お便りなのですが、面白かったので紹介します。皆さん、こうすればシェイドが見られるそうです。ちなみにシェイドの形を水野は考えていなかったので、思わず頭を抱えてしまいました。

そこでいきなり設定したシェイドの本体はウィスプとポジ・ネガの関係にあります。すなわち、直径50センチほどの暗黒の球体です。単純な発想で申し訳ありません。大西さんもセージの称号を差し上げます。

マジック・ミラー

扉や壁などの向こう側をマジック・ミラーのようにこちら側からだけ見えるようにする呪文。

効果範囲は触ったところから半径50センチ、厚さは10センチまである。

別に向こう側の壁などが鏡になるわけではないので、人や怪物がいても、相手が感知の魔法を使っていないかぎりは気付かれることはないだろう。

決して変な目的で開発された呪文ではない。

埼玉県「レーゼ」

なんだ変な目的で開発されたわけではなかったのか。

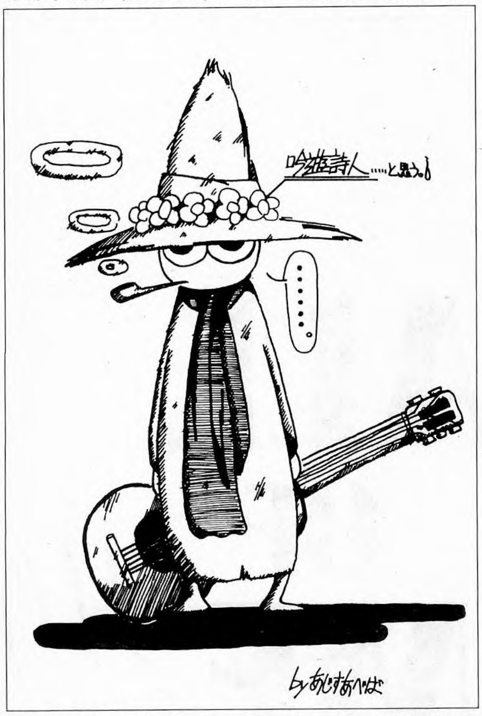
えーと、上級ルールの呪文には「シー・スルー」という透視の呪文がありまして、それと同じような効果があるわけです。ただし、この呪文では術者以外の人間にも、壁の向こう側が見えるという点ですぐれた効果があります。ちなみに変な目的で使うことも可能です、とお下劣な言葉を残して、今号はこれまでとさせていただきます。



⬆10レベルスネア第二弾！　ううっ、足が重いっ！　なんの負けるかああっ、ずりずり（引きずられるノーム）　神奈川県　ひめありくい



⬆ハープと吟遊詩人というのはなにか深い縁で結ばれているのだろうか。お兄さん、前髪は切った方がいいよ　埼玉県　ルースト



⬆うーん、コレはやはりアレのイメージだろうか……パイプが危ないぞ、帽子が焦げる　大阪府　あじすあべば



⬆まーよくいるわな。カラオケバーなんかに。こういうときはあてつけがましく歌詞カードでもめくってやるといいぞ　東京都　新浜唯里猫

お便り募集要項

『ソード・ワールドRPG』は、読者の皆さんのアイデアを取り入れてふくらんでいくRPGです。次のようなテーマで、あなたの作品をお送りください。

注：『MAIL BOX』および『Q&A』あてのお便りは郵便ハガキを使用してください。封書は、原則として受け付けていません。また、一枚に複数のアイデアを書くのも混乱の原因になりますので、できるだけ避けてください。いろいろと面倒ですが、選考作業簡略化のため、ご協力ください。返信、返送等も基本的にお断りさせていただきます。

1『きみのアイデアを送れ』
　追加モンスター、呪文などのアイデアを『ソード・ワールドRPG』のルールブックに従った形式で書いてください。優れたアイデアは正式に採用し、ドラゴンマガジン誌上や、今後発売される予定のサプリメントなどに紹介させていただきます。また、次の称号とプレゼント・ガメルをお送りします。
　追加呪文：各ルーンマスター
　追加モンスター／アイテム：セージ
　追加呪歌／伝説／英雄：バード

2　プレイポート
『ソード・ワールドRPG』をプレイしていて体験した、プレイヤーの意外な行動、面白いハプニングの報告をお送りください。

3　僕の、私の自慢のキャラクター
　ただ強いとかいうのではなく、楽しい性格のキャラ、美しい設定のキャラをお送りください。これは、できればノンプレイヤー・キャラクター集としてまとめてみたいと思っています。

4　ルールに関するご意見、ご質問
　あなたの疑問に、『Q&A』のコーナーで清松みゆきが答えます。『ソード・ワールドRPG』をやっていて出てきた疑問は、こちらへお送りください。

5　イラスト
　8月号のテーマは『ドワーフ』です。

6　その他
　以上のジャンルにあてはまらないお便り。お叱りのお手紙なども大歓迎です。

●宛先　〒102　東京都千代田区富士見1-12-14
富士見書房ドラゴンマガジン編集部
「ソード・ワールド」係



⬆しかしピストルズとはまた懐かしいものを見てしまった。昔、『マカロニほうれん荘』っていうマンガがあったっけね。あの頃がパンクの出始めだったのかな？　静岡県　ぢぇいそん

アイテム「魔力中和のランプ」

魔力：コマンドによって、10メートル半径内に魔力を減衰させる光を放ちます。この光に当たっている者が呪文を唱えるときには、達成値にマイナス4のペナルティを受けます。範囲外からかけられた呪文の効力を減衰させることや、魔法の剣などには効果がありません

宝物鑑定の目標値：16　魔力付与者：ル・ヴァル
形状：いたるところにハイ・エンシェントのルーンを刻んだ銀製のランプ
基本取り引き価格：30万ガメル

アイテム「魔法の毛皮」

魔力：この毛皮をかぶることにより、使用者はその毛皮の動物に変身することができます。動物の姿になった者は、その動物の能力を完全に持つことができます。ごくまれに、幻獣や魔獣の毛皮をもとにしたものも発見されることがあります

宝物鑑定の目標値：15　魔力付与者：多数
形状：動物の毛皮
基本取り引き価格：5万ガメル（通常動物）～40万ガメル

HALL OF FAME

for Great Gamers

アイデアあふれるお便りを
ゲームに使える
データに直して正式採用
“Hall of Fame”に載れば
きみも立派なデザイナー？
さて、そのデータの使い道だけど
シナリオをつくるときのヒントにしてみるのもいいぞ
今月の『魔法の毛皮』なんて、いいシナリオがつくれそうだ

ソード・ワールド名誉の殿堂

今月の殿堂入り
レーゼ&大西耕平

名誉の殿堂「ホール・オブ・フェイム」です。今号はアイテムが2点、名誉の殿堂入りを果たしました。盛大な拍手をもってお迎えしましょう。

魔力中和のランプ

金属部分が銀で作られており、いたるところにハイ・エンシェントの呪文が刻まれたランプ。ハイ・エンシェントの命令により、魔力を中和する暗く青い光を灯す。ゲーム内での効果はこの光に当たっているルーン・マスターが魔法を使う場合の「魔力＋2D」の値からマイナス4する。もちろん、敵、味方は関係ない。効果範囲は半径10メートルである。

これは効果範囲内で行使される魔法の魔力を中和するものであって、範囲外でかけられた魔法の力を防ぐことはできない。魔法の杖でかけられた魔法にも効果があるが、魔法の剣などにはまったく効果がない。

埼玉県「レーゼ」

メイル・ボックスでも紹介したレーゼさんからのアイデアです。気に入ったのは、魔力を完全に中和するのでなく、魔法の達成値を減少させることです。それも、魔法の灯りによって。

これは味方が持っていても役に立ちますし、シナリオに登場させて敵に持たせるという方法もあります。使い勝手のあるアイテムといえましょう。

魔法の毛皮

この毛皮を頭からかぶると、その毛皮の動物になることができます。動物に変身した者は、その動物の完全な能力を持ちます。ときとして、魔獣、幻獣の毛皮も存在するかもしれません。

これは動物が毛皮を脱いで人間になるという民話をもとにしたものです。こうした民話は毛皮を衣類として着用するためか、おもに北方民族に多くみられます。こうしたもので特に有名なのは、イギリス北部のセルキーがいます。

兵庫県「大西耕平」

これもメイル・ボックスで紹介の方です。いいアイデアを書ける人はいくつでもいい物を送ってくれます。特にウンチクつきなのは感心しました。ありがたいことです。でも、アイデアという物は、誰にでも公平に浮かんでくるものです。それをうまく他人に伝えられれば、どんな人にだって掲載のチャンスはあります。

大切なのは、努力と根性だと『トップをねらえ！』でも言っています。我々は皆さんからのアイデアを、首を長くして待っています。それでは、次号までさようなら。



ATTENTION！　今月の質問に対する解答は以下の通りであるッ！　各自頭に叩き込むように

SWORD WORLD RPG AID Q&A

ルールについてまだ不明の点がある者は97ページの要項を読みたまえ。以上ッ、解散！

清松みゆき

MIYUKI KIYOMATSU

みーちゃん　ほほほほほ……

清松　な、何かいやな笑いかたしてるね？

みーちゃん　先月、「ソーサラーは片手に杖で魔法を使えない」って言ったよね？

清松　そうだったかな？

みーちゃん　89年9月号で「武器として使わなければ片手でもいい」って言ってたの誰さ？

清松　僕以外の誰が、Q&Aを答えるのさ？

みーちゃん　あ、開き直ってる。で、どっちが正しいの？

清松　それはね、つまり、持っているだけなら、片手でも持てるってことなのさ。だから、片手にグレート・ソードを提げてても、精霊魔法(サイレント・スピリット)を使えるよ、ってのと同じことが言いたかったんだよ。

みーちゃん　なんだ、間違えたのじゃなかったのか。

清松　むむ、僕が間違えるのを待ってていじめの材料にする気だったんだな。

みーちゃん　だって、ここは、「〝いじめっこみーちゃん〟の清松おしおきコーナー」でしょ？

清松　頼むから、コーナーの名前を無茶苦茶にしないでくれる？

清松、みーちゃん　これが、楽しみでやってるのに……

拓　う～。

みーちゃん　じゃあ、そろそろまじめに〝Q&A〟にしようか。「僕のキャラクターは筋力が18で、鍛冶屋に特注で必要筋力18のバスタード・ソードを作らせたのですが、かまいませんか？」ってさ。

清松　武器の必要筋力は、重量だけでなく、サイズ（体積）も表わしているんだよね。バスタード・ソードの必要筋力には、「片手でも両手でも振り回せるバランスの直刀は、せいぜい必要筋力として17程度のサイズのものまでしかないよ」って意味もあるわけだ。だから、厳密にはそれはだめなんだね。

みーちゃん　でも、個人差ってあるじゃない？　身体が大きいとか、小さいとかで違ってくるでしょ？

清松　だから、そのあたりは、各ゲームマスターの判断に任せるけどね。そうだ、サイズの話が出たついでに、ミスリル銀の武器の話もしておこう。

みーちゃん　どういうこと？

清松　『ユニコーンの探索』で、「ミスリル銀製の武器、防具は、必要筋力が本来の3分の1ですむ」って、ルールにしたでしょう。

みーちゃん　え～っと、418～419ページだね。

清松　これが、「ミスリル銀製の武器は、打撃力が必要筋力の3倍」だと、誤解されているみたいなんだよね。

みーちゃん　違うの？

清松　違うんだよ～ん。武器の必要筋力はそのサイズも表わしているから、本来の必要筋力が30も40もある武器は、大きすぎて人間には使えないんだよ。「ミスリル銀製で必要筋力20、打撃力60」なんて武器は存在しないし、あっても、振り回せないんだよ。

みーちゃん　あららら……。

清松　というわけで、ミスリル銀製の武器や防具でも、本来の必要筋力が25以上あるようなものはないんだよ。これ、補足しておくね。

みーちゃん　というわけで、ミスリル銀製の武器、防具はすべて必要筋力はせいぜい8までに限られるってことで～す。

清松　分類も、本来の必要筋力で考えてね。『ユニコーンの探索』の必要筋力6の剣は、〝ブロード・ソード〟だったでしょ。これは、本来の必要筋力が16だからだよ。

みーちゃん　ミスリル銀についてはそのくらいでいいかな？　先月の予告どおり、精霊魔法と神聖魔法(ホーリー・プレイ)の質問を中心に進めていくよ。「水中にいる魚などに『ウォーター・ウォーキング』をかけると、浮きますか？　それとも、その場で固定してしまいますか？」

清松　浮き上がってしまいますね。もちろん、本来海に住むモンスターは、呪文に対して抵抗しますよ。

みーちゃん　じゃあ、大ダコさんなんかが、水の上を歩いている姿が見られるのかな。

清松　ぶ、不気味(ぶきみ)な想像を……

みーちゃん　そんなに不気味かな？　ほかにもチョウチンアンコウさんとか……

清松　やめろ！　やめてくれ！　頭がウニになりそうだ～！

みーちゃん　もちろん、ウニさんも……

清松　脳味噌(のうみそ)くらくら。

みーちゃん　カワセミさんにかけるとね、魚取りに水に飛びこもうとすると、頭をごっち～んって打ったりして。

水野　かわいそうだから、そんな魔法の使いかたはしちゃだめだよ。

清松　ここはどこ？　あたしはだれ？それはなに？　いつなの？　なぜなの？どんななの？

みーちゃん　あ、「コンフュージョン」してるよ。

水野　じゃあ、「サニティ」で治してあげよう。ほれ、動くな。

清松　どわあぁ～！　貴様！　俺に触るんじゃない！

（ぼかばきべき）

水野　こ、この野郎。

みーちゃん　「『コンフュージョン』をかけられたキャラクターに、『サニティ』をかけようとする場合、接触しようと近づくと攻撃されますか？」答えは、今見たとおりで～す。

清松　でも、「サニティ」がかかってしまえば、このように平静に戻ります。いやあ、悪かったね。

水野　ぶつぶつ。

みーちゃん　次の質問だよ。「ウィル・オー・ウィスプやシェイドは崩壊したら、死ぬのですか？　それとも精霊界へ帰るんですか？」

清松　精霊たちにとって、物質界で死ぬことと精霊界に帰ることは同じ意味です。

みーちゃん　精霊の居場所の質問もあるよ。「古代語魔法(ハイ・エンシェント)の『ライト』や『ファイア・ウェポン』などの呪文で作り出される光や炎の中にも、精霊は宿りますか？」

清松　「宿る」っていうより、「精霊界との入口になる」ってことなんだけどね。そうした場合にも、応じた精霊力がはたらきます。

みーちゃん　「『インビジビリティ』をかけたまま、『忍び足』はできますか？」

清松　「集中」に分類される魔法を使っている間は、魔法やその他の能力を使うことはできません。ですから、『忍び足』は不可能です。

みーちゃん　変なプレイヤーの葉書がまたあったよ。「ゲームマスターをしていて。ヒル・ジャイアントが眠った後、『トンネル』をかけて、5ラウンド後にまた『トンネル』をかけられました。このとき、最初の『トンネル』の持続時間が過ぎると、ジャイアントは生埋めになりますか？」

清松　ならないと思いますね。僕はこういう場合でも、穴は底から塞(ふさ)がっていくと考えますから。

みーちゃん　「メデューサのいる場所に『ダークネス』をかけ、ドワーフのナイトビジョンやシャーマンのインフラビジョンの能力で、石化されずに攻撃することはできますか？」

清松　これは、言わなかったかな？　僕は、こうしたときには、攻撃、回避にマイナス2のペナルティーを課すかわりに、石化判定の抵抗ロールに＋2のボーナスというふうにしてるよ。

みーちゃん　「魔晶石やユニコーンの角に『トランスファー・メンタルパワー』や『メンタル・アタック』をかけたらどうなりますか？」

清松　どちらの呪文も無効です。

みーちゃん　「『メンタル・アタック』で被(こうむ)ったダメージは、冒険者レベルで減点できますか？」

清松　「メンタル・アタック」は特殊な呪文で、ダメージを減らすことはできません。逆に、高いレベルの闇司祭(ダーク・プリースト)でも、消費精神力を割算で計算することもできません。

みーちゃん　どんなレベルの闇司祭がどんなレベルの相手にかけても、自分の使



った精神力（点）の2倍を相手から減点するってことだね。『プリースト技能を持つ者は、アンデッドかどうかを感知することができますか?』

清松　感知はできません。なお、シャーマンは「センス・オーラ」で感知できます。

みーちゃん　アンデッドの質問、もう一つ、「アンデッド・モンスターの持っている武器に『ホーリー・ウェポン』をかけたらどうなりますか?」

清松　別にどうにもなりません。

みーちゃん　「敵の攻撃を回避したラウンドに呪文は唱えられますか?」

清松　敵の攻撃を回避しながらでも、攻撃を受けてダメージを負ったとしても、呪文を唱えることは可能です。

みーちゃん　魔法の質問はこれくらいかな。じゃあ、ほかの質問にするよ。「後ろからつかまれて首を切られてもナイフ（ダガー）だと致命傷になりません。どうしたらいいんでしょう?」

清松　これは難しい問題ですね。状況によってクリティカル値を調整して（こういう場合にはクリティカル値3とか）、再現しようかとも思ったのですが、システムが若干複雑になるのと、ゲーム・バランスが取れなくなることが怖くてルール化できませんでした。こういうときには、ゲームマスターの判断を優先させてください。僕なら、無策に脱出を試みたときは遠慮なく殺します。

みーちゃん　過激〜、横暴〜、ぶうぶう。

清松　「無策に」って言ったでしょう。何かうまい策を使ったなら、それは評価しますよ。

みーちゃん　『メイジ・スタッフ』に剣をしこみ、しこみ杖みたいにできますか?」美しくないよ。

清松　そうですね。美しくないです。上級ルールには「クリエイト・デバイス」という呪文があって、メイジ・スタッフ以外でも杖代わりにできることになっていますけど、美しさを求めるなら、やめたほうがいいでしょう。

みーちゃん　「ドラゴンの背中にうまく乗ったら、ドラゴンはこちらを攻撃できますか?」

清松　僕の考えからいくと、鉤爪（かぎづめ）では無理でも、牙（きば）、尻尾（しっぽ）、それに炎なら攻撃できそうですね。それから、高く舞い上がってから背面飛行という手もありますわな。

みーちゃん　自分の背中に火を吹くと熱くないかな?

清松　ドラゴンには炎は無効……ってことは書き忘れていたのか。基本的に自分が火を吹くモンスターには、火は無効ですよ。

みーちゃん　「シーフ用ツールには、何が入っていますか?」

清松　針金とか、大小取り混ぜたちょっとした金具、壁上り用の手鉤（てかぎ）、短い紐（ひも）、そんなところかな。後は本職のかたにでも……

みーちゃん　聞けるわけないでしょ！

清松　やっぱりそうか。

みーちゃん　「スケルトン・ウォリアー（やその他のゴールム）がダメージを受けた場合、もっと使いたい、と思ったとき、ゴーレムのダメージを回復させる方法はありませんか?」

清松　とりあえず、今の〝フォーセリア〟では、その方法はありませんね。一度作ったスケルトン・ウォリアーを竜の牙に戻すこともできませんし。

みーちゃん　不便だね。「リプレイ集やシナリオ集のキャラクターは、チェインメイルやプレート・アーマーの回避力修正がないのですが、なぜですか?」

清松　これらは基本ルールにしたがって表記していますからね。選択ルールの修正はいっさい使ってません。

みーちゃん　「魔力がこめてある指輪（コモン・ルーンなど）は、複数身につけていても効果を発揮しますか?」

清松　効果が矛盾したり、打ち消し合ったりしないものなら大丈夫です。特に、コモン・ルーンは問題ありません。

みーちゃん　最後は選択ルール使用派の人のためだよ。基本ルールの人はあまり気にしないでね。「セージが怪物を識別するときやマーチャントが『商談』をするとき、成功ロールを行なったとき、本来成功するはずがないのに6ゾロで成功したときや、チャ・ザの特殊呪文『ラック』で成功したときには、成功の度合いはどう判定すればいいのでしょう?」

清松　こうしたときには、最低限の成功をしたものと考えます。怪物の識別なら名前がわかるだけですし、商談なら基本価格で売買できたとみなします。

みーちゃん　今月は、これでおしまいだよ〜。じゃあ、またね〜。

清松　今月は、あんまりいじめられないでよかった、よかった。

……

みーちゃん　あれ?　まだ、スペースが余ってるや。

清松　え?　そんな……

みーちゃん　なにしていじめてあげようかな〜。

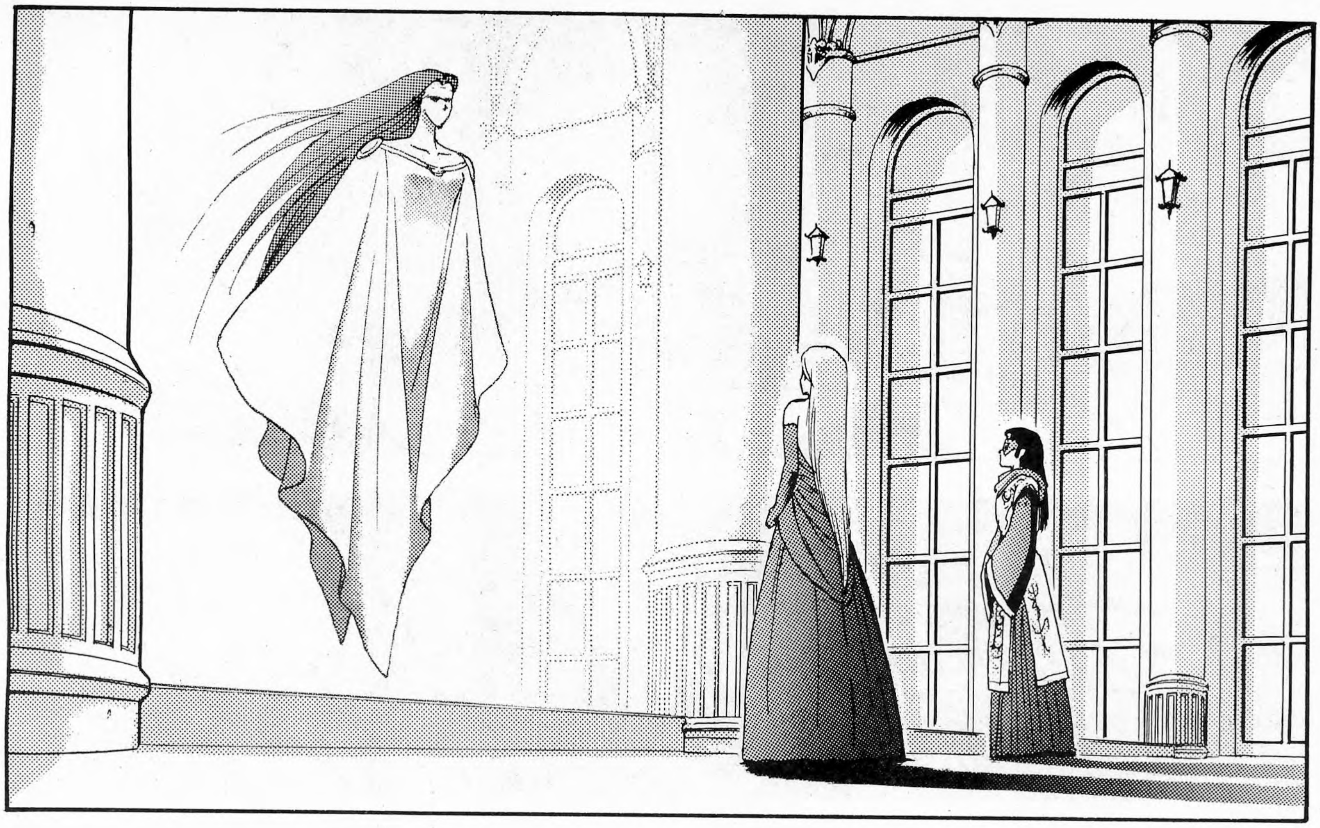
清松　ひええ、お代官さま〜。助けてくだせ〜！

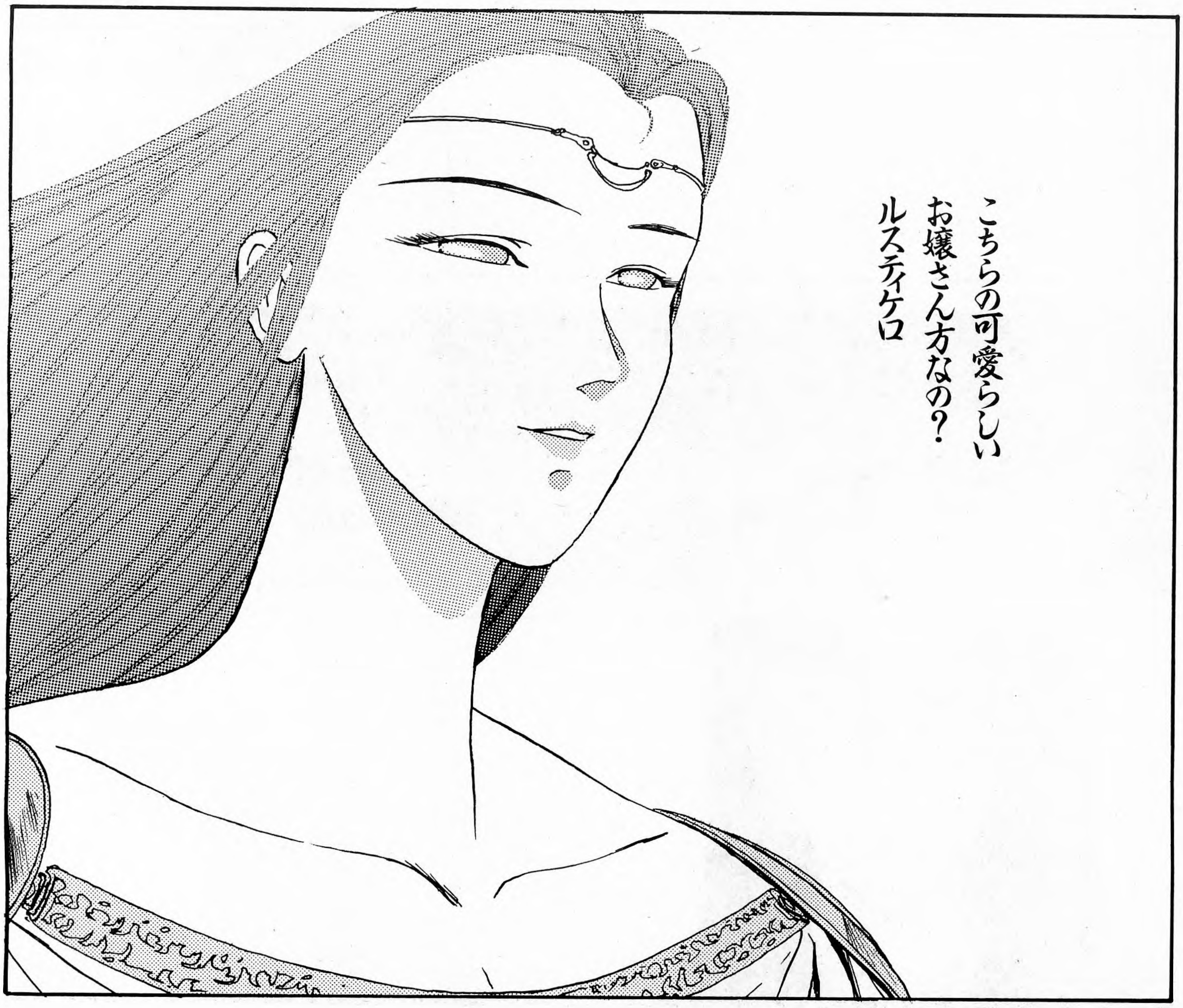
みーちゃん　ダーメ！

清松　ひえええぇぇぇぇ（FADE OUT）


ヒヨッコ レアルかよ!?
ハハ… 生きてたのか
Rune Masquer
ゴゴゴゴゴゴゴ
COMIC 出渕裕 YUTAKA IZUBUCHI
ユラァ


ゴゴゴゴゴゴ
ゴゴゴゴゴ
ゴゴゴゴ




こちらの可愛らしい
お嬢さん方なの?
ルスティケロ


はい
マイマスカー
ネレイドー…
そう…
チィーッ


ゴオッ..


微笑(わら)った?
レアル?
うっ…
やはり レアル・パディス! そうなんだな― という事は…
どうしたの 平気?
平気
フン 絶滅部隊(クルセイダーズ)は とんだムダ骨だった 訳だ


忌まわしき
ミューにアダ成す者…
生きて我が掌中に入るか…
それもいい
なれば
私にとって
最も使い道のある
最強にして
最悪の手駒だよ
お前は
ホントに
もう
平気だよ
レアル!!
ホントに？
今の記憶の波
ビジョン
ネレイドーのもの？
それとも僕自身の…？


ウオン
ザッ
さあ・・・
おいで
子供達 私の心に
触れて・・・


さあ　おいで
何これ!?
ハッ
意識が支配されていく
キーン…
だめ…
逆らえない…


メイネア！
消えた？
大丈夫です
皆さん
落ちついて
お二方は
ネレイドーの導き
により
その依り童としての
資格を
試されます
彼女達は
アルマナ大聖堂にて
瞑想に入り
明日の仮面祭最終日に
どちらかが神託を
受けるのです


それを聞いて安心したよ
月女(ツクメ)さま…ご無事で…
ツクメはアルマナ大聖堂……
そういう訳で皆さん明日にはヴェルヌの神女(シャーマン)も決まりましょう今宵はこれでお開きという事で
殺せ!
ギッ
あのミューの小娘は使えるな
アルマナ大聖堂か……
全て予定通りだ…
ルカス!お前は戻って別命あるまで待機していろ
メネアの事心配じゃないのかい サイ
いらん心配はするな明日が本番だぞ

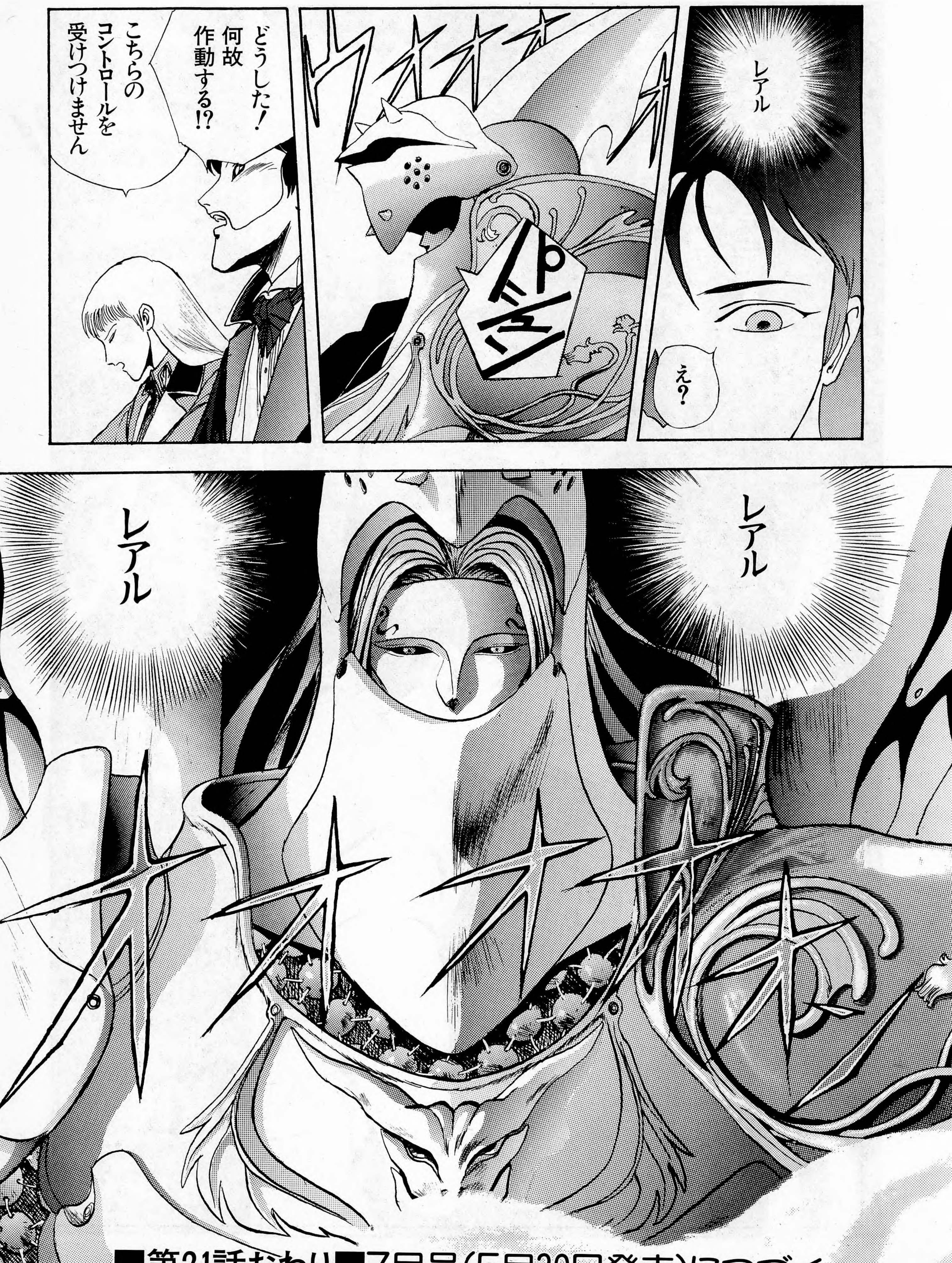

わかったな
——Ja! Kommandeur.
(はい　司命官殿!)
冷血動物!
レアル君
私はヴェルヌの物理魔道(テクノロス)顧問でミューのサイ・シザースという者だ
先程のジパードの将軍とのやりとりは見せてもらったよなかなか見事なたんかだった
武破羅(ブバラ)引き揚げるぞ
!!
時間があればつき合わないか
君に是非見て欲しい物があってね手間はとらせないが
どうかね?


わかった
お伴しよう
いけません
レアル様!
いいんだカルマ
心配するな
それより
ナユラをたのむ
レ…レアル
さまァ?
君の事は
おおむね
カルマから聞いてる
行こうか
サイ
ゴオン
ゴオン


ゴゥ
ゴゥ
離宮の地下にミューの施設が?
ゴウン
ゴウン
!
よそ見はいかんな レアル君
ゴウン
ゴウン
君に見せる物はこの奥だよ
さあ



大佐？
調整は進んでいるのか？
はい
メネアたちは一緒ではないのですか？…その少年は？
紹介しよう 私の大切な客人 レアル・パディス君だ
!
どうかねレアル君 美しいだろう まだ試作一号だが 戦闘力はルーンマスカーと同等 いや それ以上だ これは芸術だよ
これは主人(ナイトノーツ)を一人しか選ばん 選ばれた者はこやつを依り代として 初めて絶対の物理魔道機(ナイトマスカー)として完成する 今 ルカスと同調するよう調整中だがね



■第21話おわり■7月号(5月30日発売)につづく

ユミナ戦記

―由弥那―

AUTHOR
吉岡平
HITOSHI YOSHIOKA
ILLUSTRATOR
春巻秋水
SHUUSUI HARUMAKI



巻之八「床与國」

床与國——由弥那に在りて唯一、蛇比古の進攻を受けずに来た國。何故ならば海底深く、何人と言えども手を出すには困難故。晟たちは床与國を目指す。果して誰が待ち受け、何が在るのか？

●前号までのあらすじ

異界・由弥那に召還された平凡な高校生・成宮晟は暗黒の世界に由弥那を導こうとする糜族の長・蛇比古と闘うため立ち上った。蛇比古打倒のため、伝説の兵器・崑崙を手に入れたが、崑崙はエネルギーと武器が無ければ闘えない状態であった。そこで、古の剣の技術を伝える奴女耳の村を訪れた晟たちは蛇比古の放った刺客の攻撃を受ける。からくも危機を乗り越えたが、村人は全員殺されており、何ら手掛りを得られないままであった。

苦い失敗が、僕たちを慎重にした。崑崙を動かすための神器集めの旅も、極力隠密に事を運ばねばならない。

いかに世界を、この由弥那を救うためとはいえ、第三者に迷惑はかけたくはなかった。奴女耳の村でのような惨劇は、二度と再び、繰り返してはならない。断じて。

お互い口にこそ出さなかったが、僕らはみな、そう深く心に誓ったのだ。

しかし——

手掛かりをつかむそばから、蛇比古の妨害に遭っていたのではたまったものではない。冒険は始まったとたん、ふりだしに戻ってしまった。いや、まだ始まってさえいない。

進展へのきっかけが、欲しかった。

たまらないくらいに欲しかったのだ。

なぜならそこには、僕のこの世界での記憶が、隠されていたから……。

「手詰まりとはこのことだな」

旅空の仮の宿で、寝袋にくるまりながら、丈流がつぶやいた。

「まったくだ」

茅馬の声が応える。彼も眠れずにいたらしい。「明日はどっちへ行こうか？」

「どっちでも同じことだろうさ」

僕の寝袋の中で、魚栖が言った。

「足の向くまま、気の向くまま。とにかくお宝のほうで、こっちに歩いて来てくれるのを待つしかないぜ」

ケヌブンらしい、処世術だった。

「魔拿飢」

「なんだ？」

僕の呼びかけに土蜘蛛の呪術師は、おっくうそうに上半身を起こした。

「あんたの占いで、わからないのか？　剣と、鏡と、鈎玉のある場所は……」

「わかるものなら、とっくに、導いている」

彼の魔法も、万能というわけではないらしい。そう都合よく事が運ぶなら、僕はもうとっくに、元の世界に戻っていても不思議はないのだ。

「でもまあ、やってみるか」

例の占いグッズの入った袋をごそごそとやりながら、顔に似合わず気さくな魔道師は、焚火に向かう。

「西か東か、少なくとも明日の朝、どちらに向かえばいいかぐらいはわかるかも知れん」

そう、つまりはその程度のあてしかないのだ。僕らの神器探索の冒険は……。

眠れないまま僕は、魔拿飢の占いを見ている。

この世界に召喚されてから、何度目の夜だろうか。おそらくその夜の数と同じだけ、不安があった。しかも事情を知れば知るほど、不安はますます強くなってゆく。

自分自身のこと……。

沙由羅のこと……。

そしてこの、由弥那のこと。

それらを考えるたびに、気が重くなっていった。

知らないことがあまりに多すぎる。

ふと、ある考えが、僕の脳裏に浮かんだ。口にしてみるだけの価値はありそうだ。

「ねえ」

「なんだ？」

「僕の、武智彦の生まれた村は、なんといったっけ？」

「麻の海のほとりか……」

丈流がつぶやいた。

「だがもう村は、残っちゃいめえ。闇との戦いですっかり荒れ果ててしまった。かつて村のあった形跡でも残っていれば、いいほうだろうよ」

「行ってみたい」

「物好きだなあ。行ってどうする」

魚栖が嗤った。

「何もありゃしねえよ。少なくとも金になりそうなものはな」

「僕の過去への、手掛かりがあるかも知れない。ひょっとしたら、記憶を手繰る糸くらいは……」

「ふむ」

丈流がうなずいた。

「悪くない考えかも知れんぞ」

「そうだな。どうせ当面は行くあてもないんだしな」

まだ占いを続けている魔拿飢のほうを、ちらりと横目で見ながら、茅馬が言った。

「少なくともあやふやな占いなんぞに頼るよりは、よっぽどいい考えかも知れん」

「役に立てなくて、悪かったたな」

魔拿飢がふてくされる。

「決まり、ね」

眼を細めて、妃茅奈が言った。

「すまない」

「いいってことよ」

自分が決めたわけでもないのに、大仰にうなずきながら、魚栖が言った。

僕は、武智彦が生まれたという村を、この目で見てみたかったのだ。

生まれてすぐに、孤児になった武智彦。

僕にとてもよく似た一面と、似ても似つかない一面。ふたつの貌をもつ武智彦……。

そんな彼に対する、半端でない興味が、僕の中に茅生えていたのだ。

彼の故郷であるという村を訪ね、その痕跡でもいいから見ておきたかった。そこに僕と彼とをつなぐ、接点がありそうな予感がした。

ユミナ戦記

由弥那

「ここからなら、そんなに遠くないしな」
丈流が傷だらけの顎を撫でながら言った。
「あの村に行くのも、久しぶりだぜ」
彼はあの戦のとき、闇から邪悪なものが攻めてきて、四種族が結集して戦ったあの戦のとき、一指揮官として先陣にいたのだ。
彼は見ている。陣頭で凛々しく指揮を取る、瑞帆媛の姿も、闘いの雌雄を決した、崑崙の活躍も、その目で見ているのだ。
そして、僕の分身である武智彦が生まれる、まさにその瞬間にも立ち会っているのである。
「瑞帆媛は、そりゃあ別嬪だったぜぇ」
というのが、今日に至るも強烈に残っている、彼の印象だそうだ。
「戦いのほうは、どんな具合だったか、忘れちまったな。俺はこの手で、ま、ざっと二十人かそこらの、糜族の首を取ったけどな」
自分に都合のいいところだけを、彼はよく覚えていた。同じようなことは誰にでもあるから、僕は深くは追及しない。
結局、その夜ぐっすりと眠れたのは、前後不覚で僕の懐の中にいた、娃鳥だけだった。
翌朝、まだ夜が明ける前から、僕らは武智彦が生まれたという、麻の海のほとりの村へと向けて、旅立った。

本当に、なにもない所だった。
いわゆる古戦場というから、僕も少しは期待して来たのだが、錆びた銅剣ひとつ、落ちているわけでもなく、ただ一面に、白い砂浜が広がっているだけである。
ただそれなりに、景観というものはあった。なぜか知らないが、僕の心の中に、ある種の懐かしさが生まれた。
まばらな松林と、水平線を見ていると、不思議に心がなごんだ。

「地形もすっかり変っちまっているが……」
位置を確認するような足取りで、砂浜を歩き回っていた丈流が、僕の所に戻って来た。
「あの岬のあたりに、瑞帆媛の、おまえのおふくろさんの村はあった」
「そんなに変わった？」
「ああ、なにしろ崑崙の魔の光で、このあたりはきれいさっぱり、焼き払われちまったからな」
「そんなに激しい戦いだったの？」
「ああ。正直なところ、危なかった。瑞帆媛の獅子奮迅の活躍があったからよかったようなもんだが、それにしたって今から考えるとよく勝てたものよ。俺の下の息子も、あの戦いで死んだんだ」
「そう……」
「おまえも、おふくろを亡くしたんだから、お互い様だがな」
「記憶にないもの……」
「そうだっけかな」
丈流は白い歯を見せ、微かに笑った。
「俺も、これといった記憶は、戦いがらみのやつしかないなあ……。死んだ女房と愛とやらを語り合ったこともあったはずなのに、そういうのはさっぱり思い出せねえときてやがる。熊襲の戦士の、悲しき性ってやつか」
いつになく彼は饒舌だ。きっと想い出の戦場に十何年ぶりかで来て、感慨もひとしおなのだろう。
僕と丈流は砂浜に並んで座り、干した米を食べた。
「晟。瑞帆媛には双子の妹がいてな……」
丈流がいきなり、切り出した。
「つまり、おまえにとっては叔母さんということになるが、これがまだ生きているんだ。武智彦にとっては、ただ一人残った肉親だ」

「美人？」
僕は思わず不謹慎なことを訊いていた。
「ああ、美人だとも」
丈流が力強くうなずく。
「双子で同じ顔なんだからな。もっとも姉よりも長生きしたぶん老けたが、それにしたってまだまだ捨てたもんじゃねえや」
「どこにいるんだい？」
「床与國だ」
丈流は落ちていた棒きれで、砂に字を書きながら説明した。
「彼女は姉と違って結婚もせずに、巫女としてこの国を治めている」
「その国は遠いの、近いの？」
武智彦に肉親がいることを知り、僕は急に彼女に会ってみたくなった。
「遠いと言えば遠い、近いと言えば近い」
「どこなのさ」
僕はこの世界に来てから、じらされることが嫌いになった。
「すぐそこだ」
にやりと笑って、丈流が指さしたのは、目の前の海だった。
そう、海だ。
「冗談はやめてくれよ」
「冗談じゃない」
丈流の目は、真剣だった。
「床与國は、海の底にある。そこは淡い光に満ちた、平和な世界だ。蛇比古も迂闊には、手が出せん」
「どうすれば行ける？」
「こちらから一方的に押し寄せるのは無理だ。無理に行っても、彼女が、扶砂媛が入れてくれなければ、俺たちはみな、溺れてしまう」
「入れてくれるよね。なにしろ僕は、彼女の、この世界で唯一の肉親なんだから……」



「そいつはどうかな」

いつの間にか僕のうしろに立っていた魔拏飢が、抑揚のない声で言った。

「武智彦……、いや晟。お前は自分が彼女に嫌われていることも忘れてしまったのか？」

「僕のせいじゃないよ」

今では僕も、記憶に関しては開き直ることができた。

「この調子じゃな」

呆れたように茅馬が言う。

「自分が昔、床与國で何をやらかしたのかさえ、忘れてしまったに違いない」

知れば知るほど、武智彦というのはとんでもない悪党だ。自分のたった一人の肉親にさえ、嫌われているという。それも半端な嫌われ方ではないらしい。

「のこのこ床与國まで行って、それで命があったらもうけものだな。もちろんその武智彦の連れである、俺たちともどもな」

自嘲めいて、魔拏飢が言った。

「蛇比古によって映しに追放される前、武智彦はなにかにつけて扶砂媛を避けていたほどだ。自分が彼女にどんな仕打ちをして、自分も同じことをされるのを恐れていたのだ。つまり武智彦は、自分がどういう男かということをそれなりにわきまえてはいたのだ」

「つまりはその扶砂媛という人も、侮れない力を持っていると……」

「そういうことだ」

魔拏飢がうなずいた。

「しかし晟、武智彦と同じ顔をしたおまえから、床与國に行きたいなどという言葉を聞くとは思わなかった。これが冗談でなくてなんなのだ？」

僕に答を求められても、困る。

「ねえ」

僕の足元で、娃鳥が背伸びしながら言った。

「でもさ、その扶砂媛って人なら、剣や鏡の在処を、知っているかも知れないよ」

「なるほど！」

丈流が叫ぶなり、考え込んでしまった。

「確かにそうには、違いないんだが……」

「行ってみる価値はありそうね」

「けど、こいつと一緒じゃなあ……」

茅馬が思わせぶりに、僕を見た。

「命がいくつあっても足りないぜ」

「俺にいい考えがある」

魚栖がろくでもないことを言った。

「こいつの首を、手土産に持って行くってのはどうだ？」

「最後の最後には、そうするとしよう」

丈流が無責任に笑った。

「僕はどうなってもかまわないぞ」

自分の過去を知らない強味で、僕は言った。正直不安はあったが、興味はそれにまさった。

「そっちはよくても、こっちは困るんだよ」

迷惑そうに茅馬が言う。

「怒ったときの扶砂媛は、それは怖いんだからな」

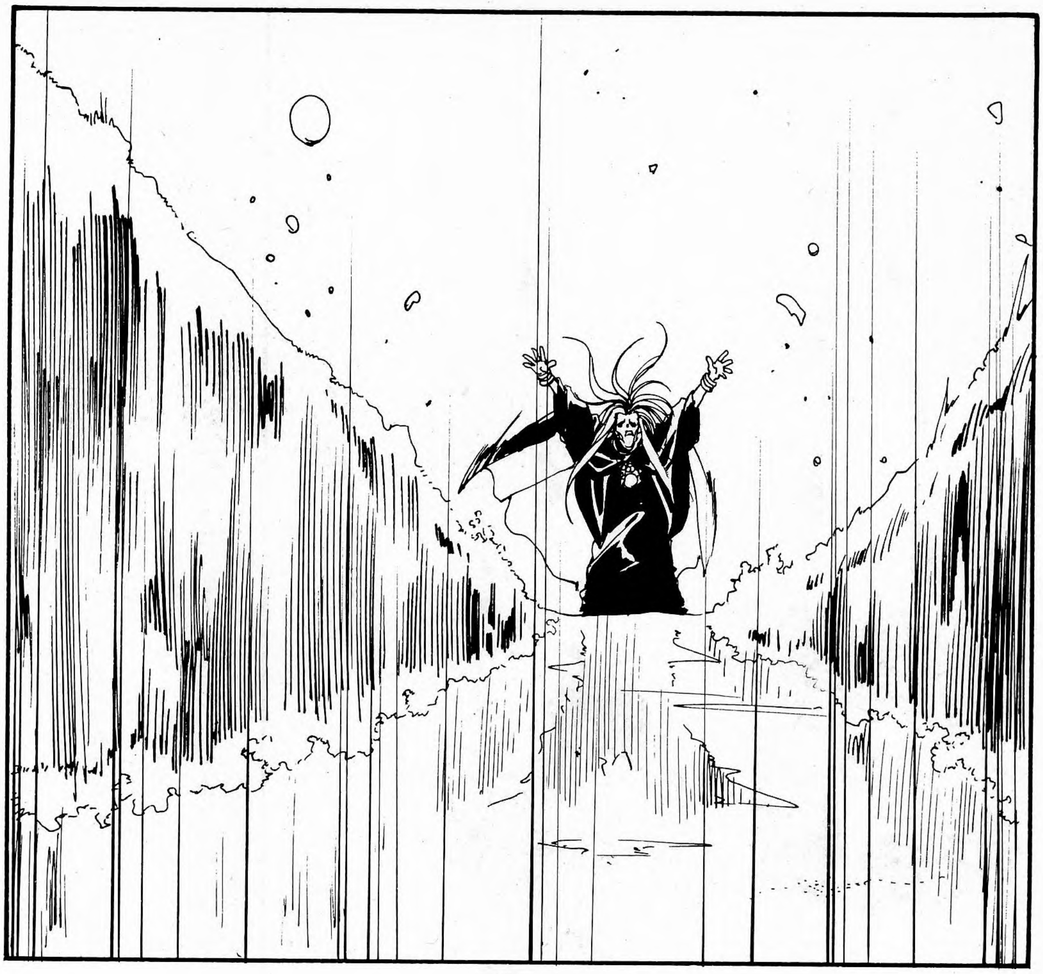
「ねえ」

それまで黙っていた妃芽奈が、助け船を出した。

「行ってみましょう。もう私たちに頼れる人がいるとしたら、扶砂媛さましかいないわ」

「それはそうだが……」

「扶砂媛さまは姉である瑞帆媛さまに似て、



慈悲深いお方だと聞いているわ。それは、武智彦がかつて犯した罪は許し難いものでしょうけれど、心から謝れば、きっと許してくださると思うの」

「どうだか……」

魚栖はあくまで懐疑的であった。

「それに、この由弥那の存在そのものが危ないことには、媛さまも心を痛めていると思うの。由弥那が滅びれば、床与國だって滅びてしまうんですもの。武智彦が反省の色を示し、心から悔いていることを知れば、きっと昔のいきがかりを捨てて、世界修復のために力を貸してくださると思うの」

「僕は反省なんかしていないよ」

「この際、あなたの気持ちなんか、二の次なの！」

妃芽奈にそう言われ、僕はいささか落ち込んだ。それは、確かにその通りではあるのだが……。

僕はこれでも、ナイーブなのだ。

「よし、行こう！」

丈流が力強くうなずいた。それで決まりだった。

「晟、しばらくは俺たちに話を合わせてもらうぞ。記憶を失ったなんて言い訳を、扶砂媛さまは信じてくださるお方じゃないからな」

僕は力なくうなずく。

「最悪の場合は、この世界を救うための捨て石になってもらうかも知れん」

僕の叔母さんという人は、よほど気難しいのだろう。

「魔拿飢」

丈流が魔拿飢を見た。

「床与國に通じる道の開き方を、まだ忘れちゃいねえだろうな」

「覚えているよ」

薄い唇をわずかに歪めて、魔道師は笑ってみせた。

「いつか役に立つだろうと思って、呪文も忘れずに練習しておいたのさ」

魔拿飢が両腕を差し上げると、僕らの目の前で、出し抜けに海が割れた。

ほとんど噂に聞くモーゼの十戒だ。

まさか本当に、こんな光景にお目にかかれるとは思ってもいなかった。

水が、両側に壁のように立っていた。海の底が、見えなくなるまで続いている。

「まあ、もって小半刻というところかな」

30分か。それにしたってたいした術だ。

「どうにか床与國の入口までは辿り着けるだろう。もっともそこで扶砂媛が入れてくれなかったら、術が解けて、俺たちは海の真ん中で溺れるだけだけどな。その前に術の効力が消える恐れもある。なにしろ実際にこいつを使ったのは、これが初めてだ」

僕らは口数も少なく、足速に海の中を歩いていった。

「なあ」

10分も歩いた頃だろうか。両側に聳える水の壁が、高さ100メートルくらいになっていた。ときおり獰猛そうなサメが、壁の向こうから僕らを覗き、こちらに来れないことを知ると、あきらめて泳いでいった。もし術の効力が切れれば、彼らは僕らを昼飯にすることに、ためらいはしないだろう。

「武智彦は、いったい床与国でどんな悪さをしたんだ？」

「知らないほうが、幸せだ」

丈流が、短く言った。

「そうとも。奴の罪状を知れば、おまえはきっと、引き返したくなる」

魔拿飢が言う。

「もっとも、今からではもう引き返せない」

言われてみれば、道の幅が少し狭くなったようだった。両側の水の壁が、だんだんと迫ってきている。最初は大通りくらいあった道幅が、今では片側一車線しかない。

術の効力が、弱まっているのだ。

「急ごう！」

異存はなかった。

ユミナ戦記

由弥那

　その間にも道幅はぐんぐんと狭まり、ついに僕らは縦一列でしか歩けなくなってしまった。

　餌を期待しているサメが、頻繁に集まり始めた頃——

「見えたぞ！」

　先頭の丈流が叫んだ。

「床与國の入口だ」

　二番手の僕にも、彼の頭越しにその扉が見えた。

「あれが……」

「そうだ」

　鍾乳洞のような、洞窟の入口だった。殺風景で、入ることがためらわれた。もし両側で舌なめずりしているサメの大群がいなかったら、遠慮したいところだ。

　不意に、両側の水の壁が、左右に遠のいた。

「助かった！」

　僕の右肩で、魚栖が叫んだ。彼は名前に似合わず、泳ぎは苦手なのだ。

「誰かがこちらに気づいて、扉を開いてくれたぞ」

「それはそうだが」

　茅馬が言った。

「助かったかどうかは、まだわからんぞ」

「何者です！」

　声がした。

　女の人の声だ。

　凛々しく、勇ましい、張りと艶のある声。

　その声を聞いたとたん、僕の心が震えた。えもいわれぬ懐かしさが半分——

　恐ろしさが半分だ。

「妾の許しもなしに、この国の扉を叩くとは」

　そこに、扶砂媛が立っていた。

　左右に完全武装の、軍勢を従えて。

　巫女の装束の上から輝く海の色の鎧を着込み、弓を構えていた。弓には矢が番えられており、弦は満月のように引き絞られていて、その鏃はまさに僕の心臓を狙っていた。

　なるほど、美人である。一見して、非の打ちどころがない。しかも実際の年齢よりは、はるかに若く見えた。

　その端正で美しい顔が、僕を見るなりひきつった。

「武智彦！」

　よく弓の弦にかけた手を放さなかったものだと、感心するくらいの驚きようであった。

「そなた……」

　あとはもう声にならなかったから、尋常でない恨みつらみがあるのだろう。

　なまじ肉親であるだけに、怨恨も深い。そう思わせるにじゅうぶんな、扶砂媛の表情であった。

「そうですか」

　よほどしばらくして、彼女は言った。

「そなたは思ったよりも、勇気がありますね。この妾の前に、顔を出せるとは……。それとも妾が思っていた以上の、恥知らずなのか」

　すごい皮肉であった。僕は急に肩身が狭くなって、ここに来ようと言ったことを、後悔し始めた。

「扶砂媛さま」

　妃芽奈が口を開いた。

「これには理由があるのです」

　そこから先は、やかましかった。

　妃芽奈が、丈流が、茅馬が、魔拿飢が、魚栖と娃鳥が、僕が武智彦であって武智彦でないわけ、ここに来た理由などを手短に、早口で説明した。説明したはいいが、それぞれが勝手にわめくものだから、聞いている扶砂媛のほうでいらいらしたのではないだろうか。

　僕もいらいらした。

　最大の理由は、説明の間も彼女が手にした弓矢が僕の心臓を寸分の狂いもなく狙い続けており、しかも彼女自身、一思いに僕を射殺してしまうべきかどうか、迷っているのがわかるからだった。彼女の両側に控えている戦士たちも、彼女の合図ひとつで、僕ひとりに向けて殺到してきそうだった。何人かは僕に個人的恨みのありそうな奴もいた。

　視線だけでも、僕をいたたまれない気持ちにさせるにはじゅうぶんであった。

「なるほどわかりました」

　わかりにくい説明を聞き終わったあとで、彼女は僕に向って言った。

「そなたが外見はともかく、中身は武智彦でないことは認めましょう。妾にはわかります。仮にも私の甥が、そのような無防備な姿でここに来るとは思えません。今度見えるときはお互いに軍勢を率いてと、覚悟していましたからね」

　この叔母と甥の仲は、そこまで悪かったのかと僕は戦慄した。

　そしてなぜか、同情した。

「晟と言いましたね」

「はい」

「ほんに、武智彦によう似ておるが、そなたは違いますね。妾には、わかります」

　認めてもらえて、僕もほっとした。

　こころなしか、扶砂媛の表情もだいぶ穏やかになってきている。彼女は弓を下ろし、微かな笑みさえ浮かべていた。

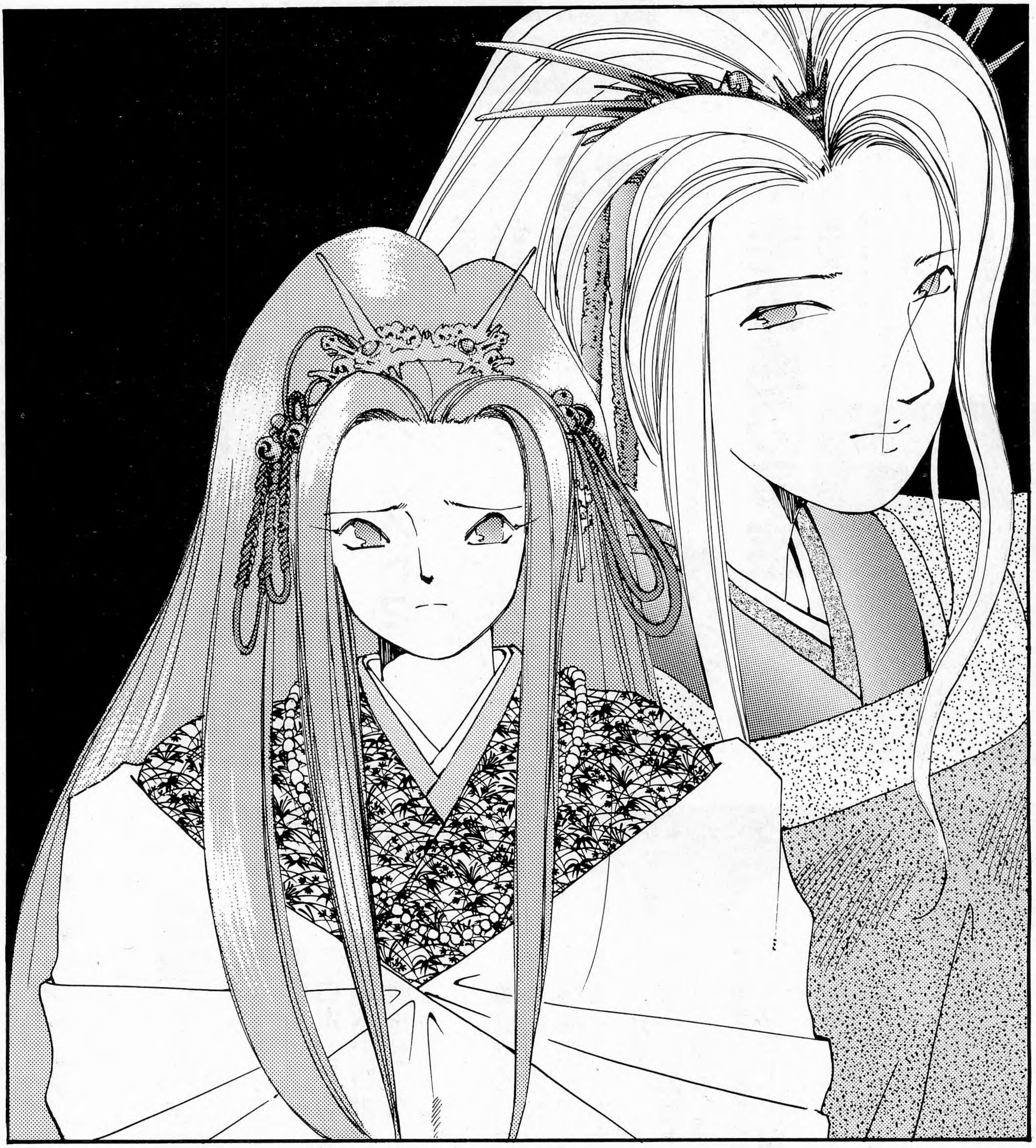
　つくづく美人であった。武智彦の母である瑞帆媛とは双子の姉妹であるということだが、僕の、もといた世界の母親に比べれば、確実に十歳は若く見える。

「よう訪ねて来られた。そなたを客人として

ユミナ戦記

由弥那

もてなしましょう。ここを自分の家と思って、くつろがれるがよい」
　そう言われても、心の底から安堵できるものではなかった。さっきまで、心臓を矢で狙われていたのだから……。
　その言葉の裏にある扶砂媛の気持ち、武智彦へのただならぬ憎悪を考えると、さすがの無神経の僕も、くつろげるはずがない。
「しかしこれで……」
　僕たちの一行を見回しながら、扶砂媛は言った。
「妾の、武智彦に対する怒りが消えたとは思わぬことです。彼がこの床与國でしたこと、とりわけ静耶に対する仕打ちを考えれば、八つ裂きにしても飽き足らぬ」
「それは、こちらも重々承知しております」
　妃芽奈が感謝の意を込めながら言った。
「ただ、我々に蛇比古を倒す力をお貸し願えれば……」
「蛇比古も憎いが、それ以上に武智彦は許し難い」
　静かに、しかし決意をあらわにして、扶砂媛は言った。
「晟とやらの姿だけでも、妾を不愉快にさせるにはじゅうぶんです。この上、中身までとなると、妾自身、なにをするかわかりません」
　つまりは、この国にいる限り、記憶を取り戻すまでの命、そういうことであった。
「さあ、行きましょう。床与國へ――」
　松明を持った兵士たちに囲まれ、僕らは洞窟の入口へと入って行った。
　あとで聞いた話では、この洞窟は本来なら月に一度、干潮のときだけに開く、床与國への入口なのだ。
　暗い、湿った洞窟をどれくらい歩いただろうか。
　不意に、周囲が淡い光に満ちた。
　ほのかな、青白い光だ。
「夜光虫だよ」
　茅馬が説明してくれた。
「これがあるからいいが、今では床与國は完全な夜の世界になっちまった」
「ということは、以前はこの海の底にも太陽みたいなものがあったのかい？」
「あった。晝珠がな」
　丈流が言った。
「それがある限り、この床与國はいつも、地上と同じくらいに明るかった」
　つまり、人口太陽のようなものらしい。
「その珠は？」
「なくなった」
「どうして？」
　思わず魚栖が吹き出した。
「どうしてって、そりゃおまえ……」
「お喋りが過ぎますよ」
　先頭を歩いていた扶砂媛が恫喝し、その話はそれっきりになった。
　僕らは黙って、床与國への長い坂道を歩いた。
　巨大な地下空洞の中に築かれた古代都市。
　床与國を一言で説明しろと言うのなら、そう形容してよかろう。
　建物は、基本的には岩をくり抜いて造られている。表面の仕上げは精巧で、驚くばかりだが、だから冷たいという印象は免れない。
　その冷たい岩屋の一室に、僕は仲間と引き離され、通された。
　監視兵つきで。
　つまりは体よく、幽閉されたことになる。
　武智彦の以前の素行を考えれば、文句も言えないところだ。
　食事が出された。
　魚と海草を主原料とした、加工食品であった。囚人の食料だとしたら、豪華なものだと思う。
　正直空腹だったのと、旅続きで干飯ばかり食べていたので、僕は貪るようにその食事をたいらげた。
　味は悪くなかった、と思う。
　入口のところで、小さな足音がした。
　監視の兵士と、その足音の主との間で短い会話が、二言、三言交わされた様子であった。
　どうも入れる、入れないの、押し問答をしていたらしい。
「しかし……命令で」
「……武智彦……」
「扶砂媛さまに叱られます……」
　そんな会話が、断片的に聞こえてきた。
　しかし結局は、兵士たちのほうが折れた。
　足音がひたひたと近づいてきた。
「武智彦さま！」
　これは驚いた。少女である。
　妃芽奈と比べても、どちらか迷うほどの美少女であった。
　長い、腰まである緑色の髪。
　それはもしかしたら、夜光虫の照明のせいだったのかも知れない。
　けれど、本当にきれいだった。
「武智彦さま。わたしをお忘れですか？」
　驚いている僕を見て、彼女は実に切ない目をして言った。
　まさか、忘れたとは言えなかった。
「ああ……」
　生返事をする僕。
「よかった！　お逢いしとうございました」
　武智彦め。よほどうまくやっていたに違い



ない。僕が知っているだけでも沙由羅に妃芽奈、そして目の前にいる彼女……。美人と見ればほとんど手当たり次第じゃないか。

こいつはどうあっても許せない。反面そこまで自分の気持ちに対して正直に生きられる彼が、僕はうらやましくもあった。

「扶砂媛さまには、内緒なんだね」

「はい」

彼女はうなずいた。泣きそうな顔をしていた。

「ここで泣くなよ」

「はい……」

言うそばから、彼女の翡翠色の瞳に、大粒の真珠が溢れ出した。

「泣き終わったら、帰れよ」

おさまるのを待って、僕はわざとつれなく言った。

武智彦のように、自分の気持ちに正直にはなれない。

「僕と一緒にいると、ろくなことがないよ」

これは本音だった。

「この国では、僕は重罪人なんだ」

「武智彦さまの好きだった、鯛を持ってまいりました」

彼女がそっと差し出すそれを、僕は口に含んでみた。

甘い。

とろけるような白身だ。とてもじゃないがさっき出された食事の比ではない。

少なくとも食べ物の嗜好に関しては、僕と武智彦の好みは一致するようだ。

僕がまるまる一尾の鯛を片づける間、彼女は目に涙を浮かべ、微笑みながら僕を見ていた。

その少女が、静耶であった。

（つづく）

角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
☎03(817)8521(営)/振替東京3-195208

スニーカー文庫 SNEAKER BUNKO 5月の新刊

●スニーカー文庫は毎月1日発売です。 ※定価には消費税が含まれています。

機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ(下)

富野由悠季 イラスト 美樹本晴彦

残された途は「死」のみ。悲劇のヒーローハサウェイの最期を鮮やかに描く、完結編！ 390円

●既刊
機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ(上)(中) (上)430円(中)390円



フォーチュン・クエスト② 忘れられた村の忘れられたスープ(上)

深沢美潮 イラスト 迎 夏生

愉快な6人組の冒険。どきどきRPGファンタジック・コメディの第2弾。 390円



魔神英雄伝ワタル 虎王伝説② 鬼夜叉の野望

井内秀治 イラスト 芦田豊雄

魔界皇子に奪われた〈運命の鏡〉を7日のうちにとり戻せるか、虎王！ 390円

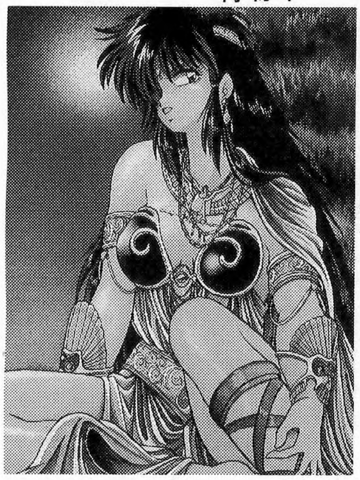


不毛の地の予感 聖刻の書⑤

渡邉由自 イラスト 真鍋譲治

父の仇を討つため、苛烈王ガァープと闘うメル。大好評冒険歴史物語、ついに完結！ 430円

●既刊
聖刻の書
①燃える瞳のメル 430円
②億の顔の狂戦士 430円
③裏切りの首飾り 430円
④遥かな唇歯輔車 430円



KADOKAWA F シリーズ 海外ファンタジー＆SFベスト・セレクション

新刊
ウィンター・ワールド① 氷の魔道師

ローハン／木村由利子訳
生あるものを抹殺しようとする魔の〈氷〉の勢力に一人立ち向かう少年。 500円

新刊
アーク島年代記1 猫と話す少年

ワイリー／信太晴明・松瀏典子訳
両親を殺され国を追われた王子マークをテレパシーを持つ猫が助ける。 560円

電脳惑星
①ロボット・シティを捜せ！ 600円
②疑惑のロボット・シティ 470円
③脱走サイボーグを追え！ 500円
アジモフ他／黒丸 尚訳

エーリアン・スピードウェイ
①爆走！クライプシス・サーキット 470円
②裏切りのピットホール 600円
③宿命のチャンピオン 720円
セラズニィ他／野田昌宏訳

エリン戦記①
デ・ダナンの騎士 680円
フリント／鎌田三平・浅田 圭訳

ガンダラーラ・サイクル①
レイツカールの鋼鉄 600円
ギャレット＋ハイドロン／風見 潤訳

ダンジョン・ワールド
①暗黒の塔 ②天空の穴 各720円
ファーマー他／上村 修訳

チェンジウィンド・サーガ①
変容風の吹くとき 500円
チョーカー／野口幸夫訳

アビス 上 下 映画化 絶賛公開中!!
カード／南山 宏訳 各520円

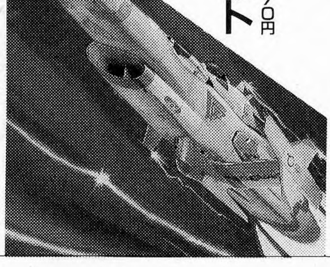

イラスト 青井邦夫


イラスト るりあ・046

第一巻
「伝説への序章(プロローグ)」
6月30日発売!!
2巻は8月末発売予定　3巻より毎月1本ずつ発売予定

ロードス島戦記 全13巻

オリジナル・ビデオ・アニメ

全巻一括払いサービス価格59,000円(税込み)
各巻4800円(税込み)/30分カラー/VHSのみ
原作/安田 均・水野 良



ロードスという名の島がある。
人々はこの島を「呪われた島」と呼ぶ…
超人気ファンタジー小説「ロードス島戦記」の世界をアニメ・シリーズで展開する壮大なヒロイック・ファンタジー・ワールド。

全巻購入者にBIGな特典!
特製バインダーとセル画のセットをプレゼント

予約受付中!
ご予約は角川書店通信販売課までお願いします。
申し込み・問い合せ先☎03(817)8535 角川書店通信販売課
〒113 東京都文京区本郷6-17-9(本郷綱ビル)

総監督■永丘昭典
脚本・シリーズ構成■渡辺麻実
キャラクター原案■出渕 裕
キャラクター・デザイン■結城信輝
美術監督■金子英俊
製作協力■マッドハウス
製作■角川メディア・オフィス/丸紅/東京放送

SALES ONLY
※このビデオはレンタル店では使用できません。

©グループSNE/角川書店/角川メディア・オフィス/丸紅/東京放送

カドカワ・カセット・ブック

〈STEREO〉収録時間60分　価格各1600円(消費税込み)

映画化!6月23日公開

新刊
天と地と
三の巻
海音寺潮五郎
兄・晴景との仲が悪化した景虎は、ついに兄との戦いを決意する。カセットブック版第三巻!!

既刊
一の巻
二の巻



ジャケットイラスト 天野喜孝

KADOKAWA CASSETTE BOOK KCB

好評既刊

- ぼくらの七日間戦争　宗田 理
- 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア　富野由悠季
- ★魔獣戦士ルナ・ヴァルガー 巨大ゴーレムの挑戦(主題歌入り)　秋津 透
- ★ロードス島戦記　安田 均/水野 良
  - 1 眩惑の魔石
  - 2 宿命の魔術師
- ★魔群惑星 プリンセス・ララバイ　渡邉由自
- アルスラーン戦記　田中芳樹
  - 1 王都炎上
  - 2 王子二人
  - 3 落日悲歌
- 宇宙皇子(うつのみこ)　藤川桂介
  - 1 はるかに遠き都よ
  - 2 明日香風よ挽歌を
  - 3 妖かしの道 地獄道
  - 4 西海道 隠び流し
  - 5 名もなき花々の散華
- 未来放浪ガルディーン 大熱血　火浦 功
- ★聖(セント)エルザクルセイダーズ　松枝蔵人
  - 1 ミホのGW(ゴールデンウィーク)日記
  - 2 恵利ちゃんの大脱走(だいだっそう)
  - 3 姫のスウィートメモリー
- ガンヘッド カセット・ブック版　映画脚本/原田眞人・J・バノン　脚色/遠藤明範
  - PART1
  - PART2

★印はカセット・ブックのみのオリジナル作品です

角川書店　〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
☎03(817)8521(営)/振替東京3-195208

バセット英雄伝

エルヴァーズ

―ELVERZ―

バセット教を奉じる者たちの拠り所
救世主となるべき戦士として
セイトは生きる。人々の信頼と
希望を担い、残酷な戦いに終止符を
打つ――そのために彼は戦う
アーレン、そしてイアリーの陰謀は
ふくらみ、帝都では新たなる
殺戮（さつりく）の幕が開こうとしていた!!

第三部第一話
「進軍の足音」後編

AUTHOR
ひかわ玲子
REIKO HIKAWA
ILLUSTRATOR
美樹本晴彦
HARUHIKO MIKIMOTO



3（承前）

大神官の面前に立つふたりの美将軍は、ムーンの言葉にそれぞれ違う表情を浮かべた。
「混乱と破壊……？」
金の髪と金の瞳、リァン貴族の美しい容貌を持つ、帝国七美将の筆頭――ゲルト・メルヒ将軍はそうつぶやいて、金色の眉を微かに引き上げた。
「それでは……ムーンよ。
その『エルヴァーズ』なるものは、我らが尖兵、ということになる」
「そうだな」
大神官ムーンは、満足げにうなずいた。彼は上機嫌のようだった。その、面白がっているような、楽しげな口調でわかる。
もうひとりの美将軍……帝国第四軍を率いるファロッド・ストーム将軍は口元に、陶酔するような、うっとりとした表情を浮かべた。美しい顔が微笑った。獲物を前にしたしなやかな獣のような笑みだ。
「我らがムーン……」
メルヒ将軍は、冷たい表情を崩さない。
「バセット教徒どもがかの巨人について語っている伝説によれば、あの力は我らの帝国を打ち破り、エールの千年王国の建設をくじくという。……何であれ、虫けらどもはエルヴァーズと呼ばれる精霊の力が自分たちを助けると思っている。ムーンよ……それは、まったくの誤りであり、かの力は我らエールの使徒の物だと、そうおおせなのか？」
「疑うのか、メルヒ……わたしを？」
ムーンの問いに、
「露ほどにも」
ゲルト・メルヒ将軍は静かに、首を振る。
金の髪が揺れた。
「我らの神……ムーンよ。
これまで、かの『剣』の探索から、リケーラの王女……あの娘の処断に至るまで、貴方はすべてお心ひとつにとどめておられた。そして我らも尋ねなかった。
だがすでに『剣』は力を現しつつある。
我らがムーン……選ばれし民リァンの血族である我らは、貴方の手足であり、血であり、肉でもある。貴方が我らをこうしてお呼びになられたからには、語られるべき時が到来したと考えるべきか、と。
かの巨人がこの地に混乱と破壊をもたらすというのなら、我らはそれを歓迎する。混沌と死、恐怖、血と戦乱……それらはすべて、我らがリァンの猛き民には無上の娯び。
が――もし『エルヴァーズ』が、我らと同様に混乱と破壊を司るというのなら、巨人はバセットのものではなく、本来、エール神の使徒たる我らのものであるはず」
「いかにも」
大神官は、余裕ある態度で親族たるリァン貴族出身の美将軍の結論を受け入れた。
「では――ムーンよ、『エルヴァーズ』をいかに？
『エルヴァーズ』がバセット神の使徒ではないならば、我らはかの者の動きを妨げずにさらに傍観すべきなのか……？」
「――いや」
ムーンの虹色の双眸が光を映し、微妙に色を変える。リズムを取るように肘掛けに指を打ち付け、大神官は答えた。
「あれは、荒らぶる精霊だ」
「精霊……？」
メルヒ将軍は無表情のままに尋ね返した。
「『エルヴァーズ』は本来、エールの呼び掛けに応じてこの世に現れた力だ。より大きな力を求めてエールの使徒たちは多くの犠牲を捧げ、祈り、そして、ようやくそれを召喚し……手に入れた。そう――精霊など、そもそもが我らが支配するものであって、支配されるものではない。
『エルヴァーズ』……あれは、人に与えられた究極の破壊の力だ」
ムーンの魅惑的な声に、深い愉悦の響きが加わる。
「かつて、『エルヴァーズ』の力はバセットを奉じる愚か者どもの手によって封じられた。『剣』、『楯』……わけてもバセットの生き神であったミルラーラの力によって。
だが、ようやく封じられていた力は解放された。
我らの手に戻るために」
そして、ムーンは神からの言葉のように、おごそかに宣した。
「祝祭が始まる」
ゲルト・メルヒ将軍とファロッド・ストーム将軍……黄金の美髪のリァンの二将は恭しく腰を折った。
「ムーンよ。我らが為すべきことを命じ給え」
メルヒ将軍は儀式めいた口調で言った。その言葉に応じて、エール神に似た美しい肢体を持つ大神官はゆるりと優雅な動作で黄金の椅子から立ち上がった。
「……殺せ！」
仮面の下で笑いながら、ムーンは言った。
「血を、死を、雨のように降らせよ。阿鼻叫喚で大地を満たせ。
バセット教徒のうじ虫どもが持つ力は『エルヴァーズ』の力だけだ。だがたとえ奴らがそれを何のために使おうとも、『エルヴァー

前回までのあらすじ

セイトはミラ姫救出のため戦う。が、担う使命の重さに耐えかね伝説の〝剣〟を暴走させてしまった。仲間の許を追われ、絶望の旅をする彼はバセットの地下活動組織の者達と出会う。彼等と共に戦うことを決意した矢先、帝国の魔手はセイトの最も信頼するリムトの命を奪った。〝人人を救って〟という彼女の最後の願いを知り、3つめの神器〝護符〟を手にしたセイトは英雄となる道を選ぶのだった。やがて、反帝国派のリーダーとなった彼は懐しい仲間たちと再会し、バセット教の人々を救うために活動を始める。その頃、帝都ではムーンの策略が動きつつあった。

ズ』の力はただ破壊だけを志向する。破壊と……混乱と。そのための無限の力こそが、『エルヴァーズ』なのだから。
力には力を。
血と殺戮の供物を捧げ、巨人を猛らせよ。
火炎鳥の旗をひるがえして炎を燃やし、巨人を業火で炙れ。
その時、『エルヴァーズ』の力は、『剣』は我らのものとなる。
リァンの百年祭は近い……我らの帝国を不滅のものとするために。
同胞たちよ。この炎を煽るのだ。
時は訪れた。もはや、不浄の血を持つ輩を生かしておく必要は無い。絶滅させよ。役に立たぬ者どもの血を絶て。
エールの祝祭が始まる。
強き者だけが生き延びる。
そして最後には、我らだけが残ることになろう。強きリァンの民と、我らの王国のみが」
「おおせのままに、我らがムーン。
帝国全軍に命じましょう」
重々しく答え、ふたりの美将軍はムーンの虹色の双眸の前に顔を上げた。
「血を」
メルヒ将軍は言った。
「死を」
ストーム将軍はつぶやいた。

4

「こらっ……リー！
やーめろってばっっ、おまえ、女のコだろっ！……リー！」
ガルル、と唸るような声を出して飛びかかるリーを、ようやく取っ組み合っていた男の子から引き剝がし、ロナーはなおも腕を突き出して爪で引っ掻こうとしているリーの手を慌てて押さえた。
「いー加減にしろよな、リー？」
あきれ声を出すロナーに、
「……だってっっ！」
リーは涙声で抗議する。
「あいつ、あたしのこと嘘つきって言うんだもんっ！　あたし、嘘ついてないもんっ！
セイトお兄ちゃんは……あたしたちとずっと一緒に旅をしてたんだよ。あんたなんかよりずうっと昔っから知ってるんだからっっ！」
「……で？」
ロナーは、口をへの字に曲げて、渋面をした。
「なんだって、そんなことが喧嘩する原因になるんだよ、リー？」
「……だぁって！」
リーと取っ組み合いをしていた男の子は、よくセイトの脇にいて伝令などの使い走りをしている痩せた少年だった。リーと同じくらいの年……あるいは、もう少しくらい年上かもしれないが、体の大きさはリーとたいして変わらない。大人びた目をした少年だ。
セイトの傍らにいて彼に向けるその少年の眼差しが、いつも畏怖にも似た尊敬と憧憬に満ちたものであることは、ロナーも気がついていた。
（……ったく！）
地面の上で尻餅をついたまま、強情な……しかし、やや気恥ずかしげな顔で横を向いている少年には視線を向けないようにして、ロナーはリーの服から埃をはたいてやった。
「ほら。怪我はないか、リー」
「……うん」
ようやく気も落ち着いてきたらしく、リーはさすがにもう少年に飛びかかろうとはしなかった。が、息をはずませて少年を睨みつけ、そしてぷん、とした様子で横を向いた。
ちょうどその時、明日の作戦に関する協議が終わったらしく、部隊の指令本部にしてある粗末な木の小屋から、ジャムや戦闘の指揮に当たっている主だった男たちに囲まれて、セイトが出てきた。



男たちは解散していき、ジャムもセイトと何事か言葉をかわすとその場から離れていき、セイトだけが残った。
　セイトが珍しくひとりになったのを見てとって、リーはロナーの腕から走り出した。
「――セイトお兄ちゃんっ！……」
　リーの声に気がついて、セイトの目がこちらを向く。
「……リー」
　セイトが両手を広げると、リーはためらわずにその腕に飛びこんでいった。
　ロナーは、ちらり、とまだ地面の上に座りこんでいる少年の方に目を向ける。思った通り……哀れなほどに露骨な、羨望の眼差しが少年の双眼に映っている。が、きゅっと唇を引き結ぶと、少年は黙って立ち上がった。
（………ヤレヤレ）
　ロナーはぼりぼりと赤毛の髪を掻きむしる。リーにどう説明したものやら。
　今のセイトは、みんなのセイトだ、ということを。
　セイトはまつわりつくリーとともに、こちらへと歩いてくる。
「ロナー――ビエル？」
　立ち去ろうとする少年の足を、セイトの声が慌てて呼び止めた。ビエル、というのがどうやらその子の名前らしい。
　少年は振り返り、やや強張った、しかし生真面目な目を返して、セイトを待った。
　側まで来ると、セイトは少年に敵意ある目を向けて後ずさろうとするリーの背を、少年の方へ押した。
「リー……ビエルだ。ずっとおれと一緒に戦ってくれてる、とても勇敢な子なんだよ。
　ビエル。この子は、リーだ。
　守ってやってくれるかい？」
　ビエルは、ぽかん、とした顔になった。
「……セイトお兄ちゃん？」
　リーはセイトの服にしがみついて、ちょっぴり不満そうな声を出す。
　セイトは少年に微笑みかけた。
「ビエル、頼むよ。この子と仲良くしてやってくれるね？」
　そう彼が語りかけると。
　少年は一瞬、頬を朱くして、すぐに強くうなずいた。
　ビエルが無言で差し出した手を見て、リーは、びっくりしたような顔になる。セイトはリーの手を取ると、少年のその手に重ねさせた。今度はリーの頬っぺたが朱くなった。
　今までふたりでやっていた壮絶な取っ組み合いを見ていたわけじゃないだろーになぁ、とロナーは傍らで見ていて、思った。
　セイトはロナーの方を振り仰いだ。
「ロナー……フゼットは？」
「ん？　ああ、夕方には戻るってサ。
　やっぱり、明日には移動するのかい？」
「うん。
　王子と合流する。アルフ山脈の向こうの組織とついに……連絡が取れたらしい」
「本当かよっ！」
　ロナーは、パチン、と指を鳴らした。
　セイトは空を見上げて、そっと溜め息を漏らした。その肩を、ポン、とロナーが叩く。
「ま、あんまし深刻に考えねぇこったな、セイト。おめーの悪い癖だぜ。
　物事、そうそう悪い方向にばっかは行かねえさ。
　お前が暗い顔をしてると、みんなの士気にも影響するってもンさ。
　気楽に構えろよ」
　セイトはくすくすと笑った。
「そうすることにするよ……なるべく。
　とりあえず――今夜はゆっくり休めそうだしね。
　フゼットに、戻ったらおれのところに顔を出してくれるように伝えてくれ」
「了解」
　セイトは、まだ気まずくみつめあっているリーとビエルの頭を平等に撫でて、離れていった。
（さて……と）
　ロナーは、ふたりの子供に向き直った。
「じゃ……おめーら。
　仲直り、といこうじゃないか、ええ？」
　茜色に染まる空。
　血のような色が群青色の空を浸していく。
　山の端に傾いた太陽の光は真っ直ぐに、みつめる人の双眸を射抜く。
　アルフ山脈の連峰、それに森の濃い緑はその朱い光を浴びて色彩と輪郭を淡くしていく。
　こんな夕暮れを見たことがある、とセイトは思う。
　ぼんやりと、こんな夕暮れを見ていた。
　まだ、母も父もいて……。
（おれは、兄さんに言われて薪を割っていたっけ……）
　セイトは弱く首を振った。
「……セイト」
　声がした。
　フゼットだ。
　朱色の光の中から溶け出るように、トン、と身軽に爪先で地面に着地して、妖精族の少女の姿がセイトの前に立った。
　背中の羽を消して、フゼットはセイトに微笑みかけた。白い髪を掻き上げる。
「ただいま、セイト」

「お帰り。……どうだった？」
「平気よ。あのリァン兵……ううん、元リァン兵、と言うべきね、本当にただ徴用で無理やり帝国の兵士にされてただけの人らしくて、……もうすっかり村人たちに溶け込んでたわ。残ったウチの部隊の者たちより、村の人たちとはしっくりいってるぐらい。方言なんかが近いのよ、あのあたりの地方出身のようだわ。
とにかく……嘘は言ってないわね。
信頼出来る相手ではなくても、とりあえず今のところは信用出来るわ」
「ありがとう――フゼット。
悪かった。キミだって疲れているのに、ね」
「……ううん、セイト」
フゼットは地面の草の上に座った。
夕陽の方を見る。
「きれいな夕焼け！
明日も晴れるわね、きっと。
出発するの？」
「ああ。そう、決まった」
「助かったわ。天候は保ちそうだものね。雨の中の行軍はまいるもの。一回、リケーラで山越えで雪の中を歩いたことがあってね……次々、人が倒れていくの。辛かったわ――」
フゼットは、背後のセイトに視線を投げた。
セイトは、木の幹に寄り掛かったまま、動かない。
そんなセイトを、フゼットは哀しい、と感じた。
（前のセイトだったら、すぐにあたしの横に来て座ったでしょうに……ね……）
今のセイトは、こんな風に夕陽を眺めている時にすら、気を許さないのだ。そうして木の幹を背に立っているのは、背後からの敵に備えるため。いつ、いかなる敵が襲ってくるかもわからない、決して背中は見せない……
そんな、戦士としての無意識の用心から。
英雄セイト。
でも……なんとなく、フゼットはまだそんなセイトになじめないでいた。
「セイト……ここに来ない？」
フゼットは優しい声で、セイトを誘った。
木の幹を背に立ち尽くしていたセイトが、迷うように微かに動いた。
フゼットは、自分が座っている脇の空間を身振りで示す。
「大丈夫……敵が近づいたら、あたしなら気配でわかるから、伝えるわ。あたしといれば平気よ。ここに来て、座らない？」
しばしのためらいがあったが――やがてセイトは木陰から光の中へと出てきて、フゼットの脇に座り込んだ。そして、黙ってフゼットの横で同じように夕陽を見上げる。
フゼットは、うん、と伸びをした。
そして、笑った。
「聞いたわよ。ロナーから。
リーと、あの男の子を仲良くさせたんですって？
あの子は何？　砦から従軍してくるのには、ずいぶん幼い子だな、と思っていたけど、あたしも」
「ああ、ビエルのことか……」
「そんな名前だったかしら？
セイトにずいぶんなついてるのね、あの子。あなたも、気にかけているみたいだし」
「前に――おれはあの子の弟にあたる子を助けられなかったんだ」
「弟……？」
「まだ、赤ン坊でね。まだチビのあいつが抱いてた。母親は死んでいた。乳も何も無くて――いや、そんなことがなくても死んでいたかもしれないけれど。流民だった。
あいつが今、生きているのはむしろジャムのお陰なんだけど、どうも誤解していてね……。
おれがあの子に声をかけたのなんか、ほんの偶然で――しかも」
セイトは言葉を途切らせた。自嘲するような笑みが、その唇に一瞬、浮かんだ。
「でも。
あの子はあなたを畏敬の目で見ているわよ」
なにげないフゼットの言葉に、
「……そうだね」
セイトはにこり、と微笑みを返す。
エルヴァーズ……バセットの英雄。
その役割を、セイトは自然にこなしているかにも見える。
（セイトは、みんなに必要とされている。そのことはセイト自身も知っている……）
セイトの背には、あの『エルヴァーズ』の黄金の大剣がある。
フゼットがまじまじとみつめると、セイトは困ったように目を逸らしてしまい、山の端に沈もうとする薄暮の光の方に視線を戻した。
夕陽が、セイトの横顔に当たる。
「そういや……なんだか、隠し砦では落ち着いて話をする暇もなかったから、全然話を聞いていなかったな。
リケーラは――どんな様子だい、フゼット？」
「……ひどいわ」
フゼットは、吐き捨てるように答えた。
「あそこは、地獄よ。
もしかしたら、あそこに比べれば、まだ、こっちの方がマシかもしれない。
それは確かに、バセット教徒はあっちの方

が多いけれど……でも、だからこそ、リアン軍のやり口は徹底してるわ。バセットを奉じる者には、土地に草一本、残さないつもりよ……奴らは。本当に根こそぎ……破壊して。

あのまま戦いが続けば、たとえ勝ったとしても、生き残った人々には何も残らないわ。どこかで……あのリアン帝国軍の勢いを止めなければ。だから、みんなジュオン王子に従って大陸へと戦いに来たのよ」

「……地獄か。

地獄なのはこっちだって同じさ。

変わらない」

セイトはぼんやりと応じた。

「これから、きっともっとひどくなるよ」

「……ひどく？」

「ああ」

セイトの目は、じっと夕陽を見ている。

「セイト……？」

「ん？　何だよ、フゼット？」

「今日の人みたいな——リアンの帝国軍の兵士でも、本当はバセット教徒で、ただ徴兵されてあたしたちと戦っている人は、他にもいっぱいいるんでしょうね……。

一体、どうすればいいのかしら？

エールの……リアンの軍と、どう、戦っていけばいいのか。いつまでこの戦いは続くのかしらね……？」

セイトは、うなずく。

「戦いを、終わらせないとね。だから、そのために……」

「そのために……？」

「——戦うのさ」

セイトは、つぶやくように言った。

フゼットは不安になって、そっと手をセイトの腕に添えた。セイトはそれに気づいて、



安心させるようにその手を上から握った。だが、セイトの目は遠い眼差しで夕陽に向かったままだった。
(……セイト?)
フゼットは、ふと、疑問に思った。
何を見ているの?
セイトがその夕陽の中に、何かを……夕陽ではない、別の何かを見ているような気がしたのだ。
フゼットはそれが何なのかを確かめたい衝動にかられた。
何故だか何も言えなかったのだが。
そして、セイトは朱に染まった夕空に、淡い亜麻色の髪をした少女の姿を見ていた。哀しげな薄茶色の瞳の……。
(ミラ……)
すがるように、少女は彼を見ている。
救いを求めて。
やがて……。周囲に、闇の帳が落ちてきた。

「おい……リー」
夜に備えて寝床を確保するため、急場仕立ての小屋へと向かいながら、ロナーはリーの頭をこづいた。
「この前から気になっているんだがな、リー。お前……セイトを呼ぶ時には『セイトお兄ちゃん』な癖して、どーして、オレを呼ぶのは『ロナー』なんだ?」
「……て、なぁにが?」
「ロナーお兄ちゃん、だろう?」
「ロナーは、ロナーだよ」
リーは、当然だ、というように言下に答える。
「……お前なぁ」
ロナーがさらに長い茶色の髪がもつれるリーの頭をこづくと、リーは大きな瞳を怒ったように輝かせ、かん高い声で抗議の叫びを上げた。
「だって……ロナーだもン!」

5

松明の光が闇を照らし出し、城門を明るませていた。
松明を持った、萌葱色のマントをした騎兵のひとりが城門に向かって呼ばわった。
「――開門!」
すると、城門が開いていく。
闇から闇への通路を開くように。
萌葱色のマントをした騎兵たちに囲まれて、光沢のある翠のマントをつけた騎兵の一隊が城門に向かって進んでいく。そのほぼ先頭には、その翠のマントに黒の将官衣をつけたふたりがいる。
ひとりは、黒髪黒眼の青年、もうひとりは白銀の髪をしている――リァン第六軍の将、イアリー・エスベルト将軍とその副官であるソルツ副将軍である。
「さすがに、音に聞こえたアーレン・マイシャ将軍麾下の騎兵部隊……統制が見事ですね」
ソルツ副将軍のつぶやきを捕らえて、エスベルト将軍は皮肉に応じた。
「そなたの麾下の部隊と比べてみてどうだ、ソルツ?」
すると、アーレン・マイシャ将軍と同じ色調の髪をした青年は、傲然と胸をそびやかし、冷笑した。
エスベルト将軍はくすり、と笑う。
「そう――そうでなくては困るな、ソルツ副将軍……」
そこは、帝国の第五軍管区と第六軍管区との狭間にある、マイシャ将軍率いる第五軍の支配下にある前進基地のひとつだ。岩山を背後に、森を臨むように築かれた堅固なる城塞である。
(一応、選り抜きの部隊は駐屯しているようだな……)
イアリーは、さりげなく視線を巡らせた。
もっとも、それもこの共同作戦への積極的姿勢を装うため、アーレンが精鋭隊を一時的にここに集めただけのことかもしれないが。
やがて案内を受けて帝国第六軍の将軍とその幕僚は下馬し、さらに城塞の奥深くへと導かれた。
幕僚のソルツ副将軍には控えの間で待つよう指示し、イアリーはひとりでアーレンが待つ部屋へと入っていった。リァン貴族の邸宅を思わせるような、豪奢で贅沢な装飾を凝らした部屋だった。
「……イアリー、よく来てくれたな。足労をかけてしまってすまんな」



白銀の髪、氷のような薄い水色の瞳をした美しい将軍は、そう言ってなごやかに僚友たる彼を迎えた。
「いつも、キミにばかり来てもらっているからね。たまには、ぼくの方から出向くのが筋というものか、と思ってね——」
イアリーが答えると、アーレンは乾いた笑い声をあげた。
「それでは、まずは『鼠狩り』の成功を祈って、乾杯でもするか……？」
「いいね」
ふたりは、杯をかわした。
「ところで——イアリー」
居心地の良いマイシャ将軍の居室にイアリーがなじんだ頃を見計らい、アーレンはその話題を持ち出した。
「きみも、もうそろそろ耳にしている頃だと思うのだが……例の」
エスベルト将軍は探るような眼差しになる。
「——『剣』を持っていると評判の、バセットの虫どもの指導者のことだが」
イアリーは、うなずいた。
「どう、思う？」
「どういう意味だ、アーレン？」
「前に、我々は約束していたはずだ。『剣』については情報を融通しあう、と」
そんな約束をしていたかな、とイアリーは内心、首をすくめた。アーレンとて、それは先刻承知だろう。
「そうだね——確かに」
イアリーは答えた。
エルヴァーズ、か。
(今度の『鼠狩り』で、エルヴァーズの手掛かりを手に入れることが出来るだろうか？)
ひそかに、彼も考えていたことだ。
アーレンがさらに口を開こうとした時。

彼の副官が、彼を呼びに来た。
「ちょっと失礼する、イアリー」
一体、この夜更けに何ごとだろうか？ イアリーは、座をはずした彼をひとり、待った。
まもなく戻ってきた彼は、水色の瞳を興奮で輝かしていた。
「イアリー。帝都からの知らせだ。妻からの、ね。君のもとにもほどなく届くだろうから、ここで公開してしまってもいいだろうな……」
面白そうに、アーレンは言った。
アーレンの妻は、リァン貴族の出身だ。ということは……帝都の、しかもリァン宮廷で何か異変があった、ということか？
「我々はどうやらツイているようだ。折りもいい。——バセット教徒狩りが、大神官自らの命により、解禁になったようだよ……」
「……アーレン？」
イアリーは怪訝な目になった。

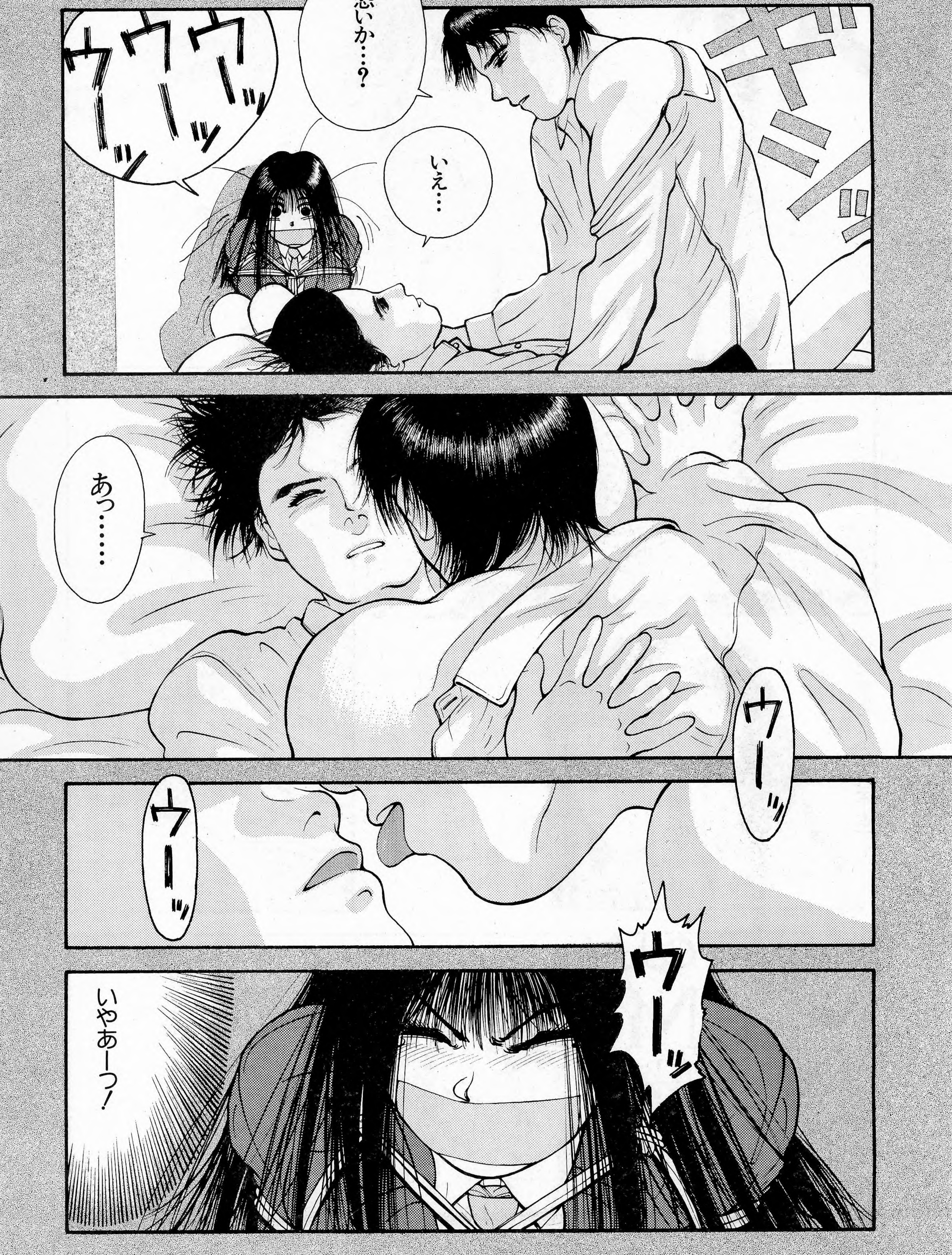
その頃。
同じ夜更け。
セイトのもとをジャムが訪れていた。
ジャム……バセット教徒の地下組織の中で、セイトに並んで重要な存在となりつつある若い、金褐色の髪の青年は、セイトの前で地図を広げていた。
「アルフ山脈の向こうでも、バセット教徒たちの組織化が急速に進んでいたようだ。
これで、あっちの組織と連絡が取れれば……」
セイトは、じっと地図をみつめていた。
「それで……ジャム？」
「なんだ、セイト？」
「おれたちの決起に必要なだけの勢力は、いつ、集まる？」
「セイト……まだ、早い」
青年は、首を振った。
「こちらがこれ以上に組織的に動けば、向こうもまた、組織的に潰しにかかってくる。
もう少し——敵の後方の攪乱に努めるべきだ。この程度の勢力で帝国軍に挑んでみたところで……潰されるのは目に見えているよ」
「そうかな——ジャム」
燭台の蠟燭の光が、ちらちらとほむらの動きにつれて揺れる。
少年の顔に写る陰影も、微妙に変幻する。
「我々は、もう十分に目立った動きをしていると思う……ジャム。
おそらく、帝国軍だってわかっている。反乱の芽は若いうちに摘もうと考えるに違いないさ。だとしたら——決断は早くに下しておいた方がいい。攻勢に転じるべき時期がもう来ていると思う」
「——セイト！」
セイトの表情が険しくなる。
「ちいさな引き金になるだけでもいい。どこかで——狼煙を上げる必要がある。
そのために、この『剣』もある。『エルヴァーズの剣』も。
ジャム……次の、アルフ山脈以北の組織の者たちもまじえての、バセットを奉じて立った戦士たちが集まる時、おれはそのことを提案しようと思っている。
そう……反撃だ
話を聞いてくれ。
是非とも……協力して欲しいんだ」
「セイト……」
ジャムは、息を飲んだ。
「本気なのか……？」

（つづく）

ELVERZ


COMIC
奥瀬早揮
SAKI OKUSE
「ダンウィチの壊」
御先祖様は
ご機嫌斜め


その夜――
私はとっても不吉な夢を見た
うーっ
うーっ
うーっ!
高島先輩・・・
裕和・・・
ウーウッ
ウーッ



ギシッ
恐いか…？
いえ…
ウーッウーッウーッ
あっ……
ウーッ
ウーッ
ウーッ
いやあーっ！


ばっ!
ハア ハア
わ゛
ハア ハア
ね 寝覚めが悪い……
うう…とんでもない夢を見てしまった
んにゃ?
文光堂書店
あ そっか 昨日ラヴクラフト読んでて寝ちゃったんだ
やだなあ なんか不吉…
おはよお おばあちゃん…
Coloful
MERRY
Fell
ん?


とっ友永…
じゃーじゃー
ヨォ オハヨー槙依さん 先にメシ食わしてもらってるゼ
お早よう 槙依
ぱかっ
おば〜〜〜ちゃ〜んっ!
なんで友永がウチでごはん食べてるのヨォ
しばらく旅行に行くから息子の朝食を頼みますって隣の奥さんに頼まれたんだよ
早く食わないとガッコ遅れるゼェ
まきえ♡
もぐもぐ
ぬりぬり
なんだか食欲がなひ…
サク
まったくウチの朝食はいつもパンとコーヒーって決まってんだよ
やっぱこいつも
だろーなぁ…
ホモだもんなぁ
朝からごはん炊いて面倒臭いったらありゃしない
あはは〜!
カチャ
いやあー ばーちゃんの作るみそ汁は本当にうまいなあ♡


ごちそーさまあーっ!
かたんっ
だんっ!
じゃちょっくら便所借りるぜえ~~~
おばあちゃん今日のお仕事は?
今日は確か…
三丁目の柏原さんトコのご先祖様の供養とあとは霊媒の予約が二つってトコかのう
はむ…
ガタッ
あっそーだ
今日オレ部活だから晩メシは八時頃に頼むぜばーちゃん
もんぎゅもんぎゅ
あんたんトコの母さんに頼まれたのは朝食だけだよっ!
あとは自分でなんとかおしっ!
サクッ
ちーんっ


槙依は今日も元気に学校へ行って来ます
お父さんお母さん…
……………
電車乗り遅れるぜ槙依………
うん…今行く


YOU MAY SAY I'M A DREAMER BUT I'M NOT THE ONLY ONE
YOU MAY SAY I'M A DREAMER
BUT I'M NOT THE ONLY ONE!
オッゲー
ENGLISH
ENGLIS
あれ?
珍しいな どうしたんだろ? お勉強命の窯摩(ようま)君が学校休むなんて……
!
ど
く
なにっ!?


ゆらあ～
――で
困った事に「あっ」と
ゆー間に放課後である
よ、窯摩くん
………
よおよお
ちょっと雀荘
よってこーぜ
なお早く
帰ろーぜ！
オレ今日
金ねーよ
槙依 今日
予備校でしょ
いっしょに行こうよ
あ、うん
ちょっと
待って
ごそごそ
なんか今日は
不吉な予感がするから
とっとと帰ろお……


ポンッ
えっ？
よっ窯摩君
どきどき
今日僕
ゼミ休むから
青梓部さん
あ
うん……
へえ～
どーしたのよ
ヨウマが予備校
休むなんて
珍しいじゃん
なんか
妖しい……
145
146
147
148
149
150
よーしじゃあ
一年はここに
集まれーっ！
新人戦の日程と
メンバーを発表する
ゼイ
ゼイ
ぐえ
なんだなんだ
おまえらっ！
そんな事で名門
身繕見学園の
バレー部が
務まるかぁっ！
ハア
ハア
ゼハ
ゼー
ゼイ
ゼイ
ハア
ハア
私立
みぐるみ
学園



んっ？
下平はどーした？
し、下平は今日はかけもちでやってる——
悪魔召喚法研究同好会の方に出るって言ってました
ハァハァ
ハァハァ
ゼェゼェ
あくましょおかんほお研究同好会——？
なんだそりゃ…
召喚法研究同好会
SATANIST CLUB
さてっ本日我が同好会の同志諸君に集まってもらったのは他でもない——
物理室
我が同好会の念願が叶う時がついに来たのだ
僕はついにそれを手に入れた古の神々を現世に召喚するための伝説の魔導書



ネクロノミコンだっ!
ネクロノミコン
死霊秘法
日本語版
和訳/監修
戸田奈津美と大日本黒魔団
おぉおぉぉ
ネ、ネクロノミコンの日本語版だ……
ザワザワ
ザワザワ
ギーガーの画集じゃないのか
し、しかし同志窯摩君いったい君はどこでそれを――
ザワザワ
ごく
ハァハァ
書泉グランデの地下だ
おおっ
なんだってそんなバカなっ
こいつはまるで自らの意志でもって僕の元に舞い込むかのように――
宮沢りえと鈴木保奈美の写真集の間にひっそりと一冊のみ置かれていたのだ
ネクロノミコン
日本語版
ヒソヒソ
なぜ同志はそんなトコをのぞいたんだ…?
まさか写真集おたく…


OH MY GOD
まさか……ね
本物って事はないでしょーけど…
誰よ こんな同好会認めたのは
しかし 同志窯摩君 ミサにささげる処女の乙女はどうするのだ
おおっ
なるほど
くっくっ…
いい質問だ 同志下平君
そお…
ごくりっ
スッ


ウーッ
ウーッ
ウーッ
小学校の時
読書クラブで
共に怪奇小説を
読み漁った仲だ
青梓部さん
君の協力に
感謝するよ
やがて君は
古の神々と一体となり
古の神々と共に
永遠に生き続けるのだ
くっくっくっ
ウーッ
ウーッ
ではこれより
私立身繰見学園
悪魔召喚法研究
同好会主催による
古の神々
召喚実験を行う
召喚目標
深淵の内なる存在者
心なき混沌の魔王
アザトースっ!
ぺらっ



──ったく
悪魔しょおかん
だか何だか
知らないが
バレー部は
かけもち禁止だ
すたすた
ここの先の
物理室が
部室代わりに
なってるそーです
高島先輩
わかった
おまえは
練習にもどれ
××××××
××××××
××××××
××××××
××××××
×××××
×××××
××××
×××××
いやあ──っ!!
──××××××
バチバチ
××××××
×××××!
バチ
バヂッ
オオオオ
オオ
ウーヴ
ウーヴ
ネクロノミコン
死霊秘法



●第2話おわり●7月号（5月30日発売）につづく

富士見ファンタジア文庫

今月の新刊



竹河聖　イラストいのまたむつみ
定価470円(税込み)

北の大都市アドリエにやってきたティーエたち一行。ティーエはケイローンの予言から、ここで〝運命〟と出会うことを感じていた。そんな彼らを、黒い影がつけ狙っていた。



嵩峰龍二　イラスト末弥純
定価500円(税込み)

シェクティが旅を続けている頃、妖魔王や白の妖精王がそれぞれ胎動を開始していた。そして、かつて地上界に封印された四邪神の封印も、いままさに破られようとしていた……。



吉岡平　イラストそうま竜也
定価470円(税込み)

我らがライナーチームは次々とツイミ不動産の地上げ攻撃を撃ち破る。だが、敵はSOME-LINEよりも強力なロボットをぶつけてきた。はたして彼らは地球を守れるのか!?



園田英樹　イラスト加藤洋之&後藤啓介
定価500円(税込み)

他人の夢の中に入り込む能力を持つ矢尾一気。彼の前にドラゴンが出現。その謎を追っていくうちに、彼はアニメ・ヒーローの世界に入り込む。いったいこれは誰の夢の中なんだ!!

FUJIMI FANTASIA NOVELS

富士見書房

〒102 東京都千代田区富士見1-12-14　電話(03)261-5375㈹　振替／東京7-86044

ソード・ワールドRPGリプレイ

暗殺者の譚詩曲（バラード）

［後編］



南の街タイデルはお祭りの真最中
どっこい浮かれちゃいられない
宿敵シャドーニードルが暗躍する
またもとらわれの身となった
ユズとアリシアンは叫んだ
『もう読者サービスは嫌！』
——GMには聞こえない
残された4人はのんびりと
救出作戦を開始する
とらわれの2人の運命やいかに

AUTHOR
山本弘
HIROSHI YAMAMOTO

ILLUSTRATOR
草彅琢仁
TAKUHITO KUSANAGI

MAP DRAWER／JOUJI RINDOU

SWORD WORLD

マリガンの陰謀

ケッチャたちに話しかけてきた怪しげな小男は、ジャールという名で、ザボが見抜いた通り、女暗殺者シャドーニードルの忠実な手下であった。ひと月前、この街の宿屋で深夜に一行を襲おうとしたのも、彼とシャドーニードルのコンビだったのだ。

デルヴァの森へ向かう途中の道で、シャドーニードルがザボのクロスボウに倒された時（1月号参照）、物蔭からそれを見守っていたジャールは、一行が去った後、気を失った彼女を馬の背に乗せてタイデルに戻った。（「いずれお前たちとの決着はつける」という手紙を残したのは、ジャールだったのだ）

ジャールが瀕死の「お嬢様」をかつぎこんだのは、タイデルの盗賊ギルドの幹部マリガンの屋敷だった。まともな人間なら、ドレックノールの暗殺者に関わりを持とうとはしないだろう。しかしマリガンは、タイデルの盗賊ギルドの中でも、悪い評判のある人物だった。ジャールはそれを知っていて、あえて彼に助けを求めたのだ。

マリガンは彼らをかくまい、シャドーニードルの傷を治した。しかし、予想していた通り、彼は治療の代償として強引な要求を突きつけてきた。「これからは俺の下で働け」というのだ。

シャドーニードルはその要求を拒否した。彼女はもう暗殺者として生きることに嫌気がさしていたからだ。当然、そこにいざこざが生じた……。

GM「ここだけの話だが……（声をひそめて）マリガンはファラリスの信者だったんだ」

ディーボ「（嬉しそうに）やりい！　大義名分ができた！（一同爆笑）」

GM「奴の背後にもう一人、ファラリスのプリーストがいるらしいんだが、そいつがお嬢様に呪いをかけたんだ。そのためにお嬢様は、マリガンの命令に従わなくてはならなくなってしまった。奴の命令に逆らうと、激痛が走るのだ」

ケッチャ「そんな、ひどいわと言って、一人でぷんぷん怒っている」

ディーボ「『カース』ですか？　5レベルありますね。とても怖いですね。ふっふっふ（と嬉しそうに笑う）」

GM「マリガン自身はたいしたことはないんだが、奴の背後に大物がいる。俺はそいつの姿は見なかったが……お嬢様を助けるには、そいつらを倒さなくてはならないんだ」

ザボ「助けたいのはやまやまだけど、こっち側にもちょっと事情があって……」

GM「うむ、お前たちの仲間がマリガンの屋敷に連れこまれたのは知っている。他にも何

能力値

A 7 + B 7	=	器用度 14	(ボーナス) +2	
C 12 + B 7	=	敏捷度 19	+3	
D 7 + C 12	=	知力 19	+3	
E 10 + F 7	=	筋力 17	+2	
G 7 + F 7	=	生命力 14	+2	抵抗力 7
H 8 + G 7	=	精神力 15	+2	抵抗力 7

キャラクターの容姿，特徴



キャラクター名	ザボ=ン
種族	人間
性別	男
所持金	828 ガメル

技能

経験点	冒険者レベル
180	5

技能名	レベル
ファイター	5

魔法

ルーン	レベル	魔力

コモン・ルーン	消費精神力

能力値

A 9 + B 10	=	器用度 19	(ボーナス) +3	
C 5 + B 10	=	敏捷度 15	+2	
D 5 + C 5	=	知力 10	+1	
E 3 + F 3	=	筋力 6	+1	
G 7 + F 3	=	生命力 10	+1	抵抗力 4
H 12 + G 7	=	精神力 19	+3	抵抗力 6

キャラクターの容姿，特徴



キャラクター名	ケッチャ
種族	人間
性別	女
所持金	1,957 ガメル

技能

経験点	冒険者レベル
1,244	3

技能名	レベル
バード	1
ソーサラー	3
セージ	1

魔法

ルーン	レベル	魔力
ハイ・エンシェント	3	4

コモン・ルーン	消費精神力

能力値

A 5 + B 7	=	器用度 12	(ボーナス) +2	
C 7 + B 7	=	敏捷度 14	+2	
D 8 + C 7	=	知力 15	+2	
E 10 + F 9	=	筋力 19	+3	
G 6 + F 9	=	生命力 15	+2	抵抗力 6
H 10 + G 6	=	精神力 16	+2	抵抗力 6

キャラクターの容姿，特徴



キャラクター名	ユズ（ユージィ・マヌエル）
種族	人間
性別	女
所持金	495 ガメル

技能

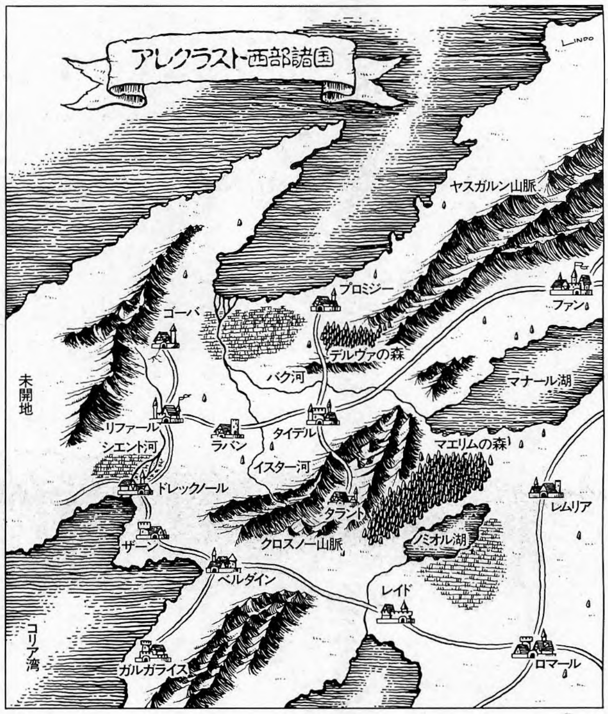
経験点	冒険者レベル
809	4

技能名	レベル
バード	4
シーフ	1
セージ	1
ファイター	3

魔法

ルーン	レベル	魔力

コモン・ルーン	消費精神力



キャラクター名	種族	性別	所持金
ディーボ・レンワン	ドワーフ	男	2,322 ガメル



能力値		能力	値	ボーナス	抵抗力
A 13	B 3	器用度	16	+2	
C 8	B 3	敏捷度	11	+1	
C 8	D 6	知力	14	+2	
E 10	F 10	筋力	20	+3	
G 13	F 10	生命力	23	+3	6
G 13	H 16	精神力	29	+4	7

経験点	冒険者レベル
641	3

技能名	レベル
ファイター	2
プリースト(マイリー)	3
レンジャー	2
セージ	2
クラフトマン(シルバー)	5

魔法(ルーン)	レベル	魔力
ホーリー・プレイ	3	5

キャラクター名	種族	性別	所持金
ケイン・クレンス	エルフ	男	1,920 ガメル



能力値		能力	値	ボーナス	抵抗力
A 12	B 10	器用度	22	+3	
C 11	B 10	敏捷度	21	+3	
C 11	D 10	知力	21	+3	
E 5	F 3	筋力	8	+1	
G 6	F 3	生命力	9	+1	4
G 6	H 9	精神力	15	+2	5

経験点	冒険者レベル
2309	3

技能名	レベル
シャーマン	3
ファイター	2
セージ	1

魔法(ルーン)	レベル	魔力
サイレント・スピリット	3	6

キャラクター名	種族	性別	所持金
アリシアン	ハーフエルフ	女	390 ガメル



能力値		能力	値	ボーナス	抵抗力
A 10	B 11	器用度	21	+3	
C 8	B 11	敏捷度	19	+3	
C 8	D 10	知力	18	+3	
E 4	F 4	筋力	8	+1	
G 8	F 4	生命力	12	+2	6
G 8	H 8	精神力	16	+2	6

経験点	冒険者レベル
1,189	4

技能名	レベル
シーフ	3
セージ	4
レンジャー	1

人もの娘が誘拐されているんだ」
ザボ「かわいい娘に目をつけてるのかな?」
GM「まあ、そういうことなんだけど……今が五大神の祭りの日だということは知ってるな? だが、実は六大神の祭りなのだ。つまり、ファリスやラーダやマーファの祭りが表で華々しく行なわれている間、裏の世界ではファラリスの祭りも行なわれているのだ」
ケイン「ファラリスのお供物(くもつ)と言ったら……(笑)」
ユズ「いけにえは嫌～っ」
アリシアン「読者サービスは嫌～っ」
GM「つまり、お嬢様はマリガンのために、いけにえを集める仕事をさせられているのだ。だが、お上(かみ)に訴えるというのは、俺の立場からはできない。というのも、お嬢様の正体がばれる危険があるからだ。お嬢様は昔、この街でも何件か仕事をなさった。正体がばれたら処刑されてしまう。
　もし、お前たちがこの仕事をやってくれるならば、これから先、お前たちの命を狙(ねら)うのはあきらめよう。どっちみちお嬢様は、この仕事にもう嫌気がさされていたのだ。俺もあの時は、怒りにまかせてあんな手紙を書いたが……今はお前たちの力が必要だ。忍びこむのは俺一人でもできるんだが、屋敷の地下にはモンスターがいるので……」
ザボ「どんなモンスター? 名前が分かんなかったら、姿形だけでもいいよ」
GM「うーん、姿形ねえ……」
ザボ「大きなザザとか(笑)」
GM「何それ?」
ケイン「むっちゃ怖そう」
ケッチャ「あたし、もっと怖いのがある。大きなケイン(笑)」
GM「アンドロスコルピオというのがいる。上半身が人間で、下半身がサソリというやつが……」
ケッチャ「きゃあ」
GM「そいつが地下で見張りをしている。他にも何匹かモンスターがいるらしい」
ケッチャ「とにかくいっぱいいるのね」
GM「マリガンが手下として集めているらしいんだ。もともとマリガンという男は、この街の盗賊ギルドの幹部の一人だが、やり方が悪どいんで、仲間からはのけ者扱いされているんだ。で、ひそかにファラリスの力を借りて勢力を伸ばそうとしているらしい」
ケイン「ちょっと質問。それって何が専門の人? スリ専門とか、暗殺専門とか……」
GM「毒薬の専門やね」
ディーボ「だーいじょうぶ! こっちには『キュアー・ポイズン』がある!」

　かくしてケッチャたちは、ユズとアリシアンを救出するべく、ジャールと協力してマリガンの屋敷に潜入(せんにゅう)することになった。
ケイン「さて……こっちは屋敷を見張ってますけど、何か動きはありませんか?」
GM「今のところないみたいやね」
ケイン「おーい、早く帰ってこーい、と言って、ザザの耳をひっぱる」
ケッチャ「ギャーッ! と言って、ケインの顔を縦と横にひっかく(笑)」
ディーボ「傷の間に、○描いて、×描いて……(笑)」
ケイン「くそー、次のシナリオまでにはマタタビを買っておこう(笑)」

悪の屋敷へ侵入

　その夜、ジャールはあらかじめ見つけておいた秘密の地下道の入口に一行を案内する。
GM「屋敷の横にある草むらを、ジャールがごそごそと探ると、地下に降りる入口が出てきた……では、例によって侵入する順番を決めていただきましょう。誰が先頭?」
ディーボ「私、最近、前に出ません」
ケイン「僕も出ません」
ケッチャ「ちょっと待ってよぉー(笑)あたしとザボが先頭?」
GM「この盗賊、ジャール君が……いや、こいつは『くん』とは呼べんなあ」
ケッチャ「いや、ケッチャは『ジャール君』と呼んであげるよ。(やさしい声で)ジャール君、先頭に行ってくれる?」
GM「うん、じゃあ先頭に行こう。で、ぽつりと彼が言うには、『お前もお嬢様と同じで、やさしいな……』」
ケッチャ「まあ、そんな! と言って、てれてよう(笑)」

一行はジャールを先頭に地下に降りる。地下道をしばらく歩き、屋敷の地下（図参照）に侵入した。

GM「（紙に図を描きながら）ここで道が分れてるね。左側の通路には、ここにドアがあって（図の部屋Eの入口）……」

ケッチャ「どっちへ行こうかな？……じゃあねえ、ちょっとザザに偵察させよう。左側の通路を」

GM「にゃんにゃんにゃん」

ケッチャは黒猫のザザを使って様子を探らせる。GMはザザの歩く道筋に沿って、見取図を描いてゆく。

GM「ここ（部屋Gの前）まで来たところで、右の通路から、しゃかしゃかという足音が聞こえてきたよ」

ケッチャ「下がらせる！　廊下の角まで戻らせて、顔だけ出して、どんなのが来るか見張らせよう」

GM「そしたら、しゃかしゃかしゃかと現われたのは、上半身が美しい青年、下半身がサソリ……そういうのが近づいて来るよ」

ケッチャ「じゃあ、ザザはすぐに戻らせて、みんなに警告しよう。化け物が来るよー」

ケイン「とりあえず、こっちの明かりが洩れないように、ランタンのシャッターは閉めますよ。明かりを見られるとまずい」

GM「そいつはしゃかしゃかと音を立てながら、角を曲がって近づいてくるよ」

ケイン「ここはやり過ごして……」

ケッチャ「やり過ごせないかもしれないよ。こっち来るんだもの」

ザボ「とりあえず私はクロスボウを射つぞ。射った後、すぐにソードに替えます」

ケッチャ「ちょっと待って。相手に音を立てないようにさせるって芸当ができたんじゃなかったっけ？」

ケイン「シルフをコントロールしているから、『ミュート』で声を出させないようにすることはできるよ。『サイレンス』を使うと、こっちも魔法をかけられなくなる危険があるから、ここはやっぱり『ミュート』やね」

GM「さあ、敵は近づいてきたよ」

ケイン「『ミュート』します。かかれー！……15！」

GM「こっちは17！」

ケイン「抵抗された！」

GM「当然、そいつは君たちに気がつく。『何者だ!?』と言って向かってくる」

ディーボ「じゃあ『ホーリー・ライト』。ぴかっ！」

GM「君の手から放射した光で、相手は一瞬ひるんだ。アンデッドじゃないから、ダメージはないね。でも目をやられたんで、1ラウンドの間、攻撃と回避にマイナス4のペナルティがかかってる……さあ、お待ちかねの戦闘に突入するぞ！」

1ラウンド目。ケインはアンドロスコルピオに向かって「ファイア・ボルト」を使った。抵抗されたものの、6点のダメージ。続いてザボがクロスボウを放ち、命中。さらに6点のダメージ。

アンドロスコルピオは、手にしたショート・ソードと尻尾の毒針でザボを攻撃する。ザボは回避で1ゾロを振るが、鎧の防御力に守られ、ダメージはなし。

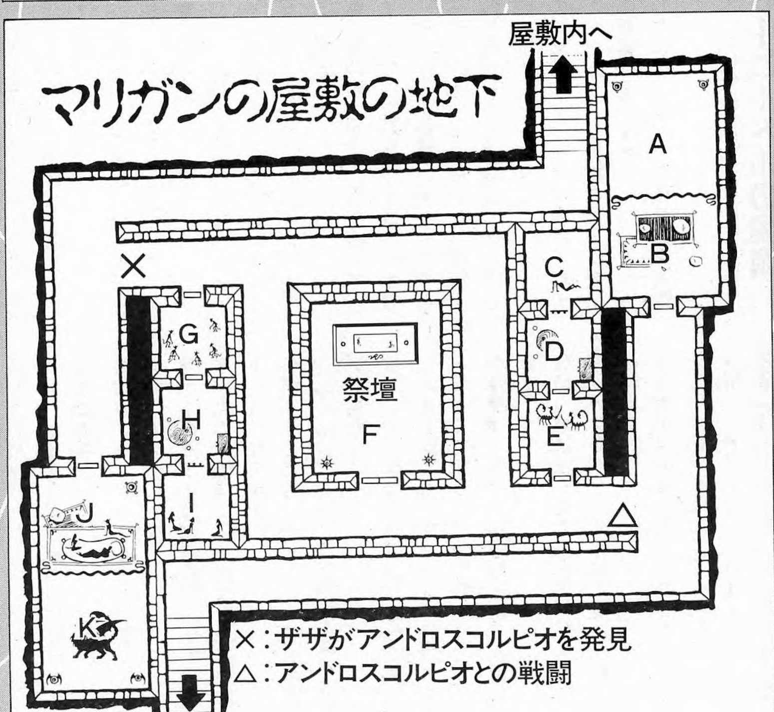
ディーボは「フォース」を使うが、やはり抵抗されてしまい、3点のダメージしか与えられない。

2ラウンド目。ケインは精神力を温存するために静観、ザボはクロスボウから剣に持ち替える。傷を負ったアンドロスコルピオはいったん後退し、部屋Eの扉を開け、仲間を呼んだ。

ケッチャはザボの剣に「ファイア・ウェポン」をかける。ディーボは精神点を2倍消費して再び「フォース」をかけ、傷ついたアンドロスコルピオにとどめを刺す。

しかし、部屋の奥からさらに二匹のアンドロスコルピオが飛び出してきた。すかさずケインが「ファイア・ボルト」を2発放つ。1匹は抵抗されて3点しかダメージを与えられ







なかったが、もう1匹にはクリティカルして10点のダメージ。さらにザボが攻撃し、1匹に命中して7点のダメージ。

2匹のアンドロスコルピオは、ザボとディーボに攻撃をかける。どちらも命中せず。ディーボの反撃ははずれ。

次のラウンド。精神力が少なくなったケインは、ケッチャの背後に隠れる(／)。ジャールも戦闘に参加するが、スコルピオにはかすり傷しか与えられない。

ザボの攻撃は命中するが、1ゾロを振ってしまい、ダメージを与えられない。スコルビオの反撃も失敗。ディーボの攻撃はまたもはずれ。

戦闘はさらに7ラウンドも続いた。攻撃がお互いに失敗し続けたためである。それでもどうにか2匹を倒すことができた。

一行の側の被害は、ディーボが毒針でわずかに負傷しただけだった（抵抗ロールに成功したので毒の影響は受けなかった）。しかし、魔法を連発したので、かなりの精神点を消費してしまった。

シャドーニードルの素顔

ケッチャたちはアンドロスコルピオが出てきた部屋Eを調べる。

GM「奥にもうひとつ扉があって、これは開いてるね。扉の向こうには別の部屋があって、テーブルや家具が見える」

ケッチャ「ジャール君に見てきてほしいな」

GM「するとジャール君は、ランタンを持ってとことこと走って行って、『あ、お嬢様』と叫ぶ」

ザボ「やばいかな？　本人の意志がどれぐらい残ってるのか……」

GM「この部屋（図のD）は見張りの部屋やね。その奥にさらに牢屋（図のC）があって入口には鉄格子がはまってる。その中にシャドーニードルがいる」

ザボ「とりあえず、他のことを片づけてから助けに戻ろう」

GM「でも、ジャール君は興奮して牢屋の鍵を開けようとしてるよ」

ザボ「後ろからはがい絞めにして、説得します。君のお嬢様に、これ以上の罪を重ねさせるつもりなのか？」

GM「そしたらシャドーニードルが言うには、『ジャール、私をここから出してはいけない！』」

ザボ「えらい！」

GM「今、私はマリガンの命令に逆らえない。たとえお前でも、マリガンに敵対する者は殺さなくてはならないのです」

ケッチャ「ジャール君はそれで納得してくれます？」

GM「彼は涙ぐんで、『分かりました。必ずマリガンを倒し、お嬢様の呪いを解いてさしあげます』」

ケッチャ「彼女に訊くけど、さらわれた女の子たちの居場所は知ってるかな？」

GM「シャドーニードルは『おそらく、まだ祭壇には……』と言いかけて、急に苦しみだす。というのは、マリガンに都合の悪いことを言おうとすると、苦痛が襲うんやね」

ケッチャ「ああ、なるほど」

GM「（苦しそうに）まだ……いけにえの儀式には日がある……今ごろはマリガンのなぐさみものになっているかもしれない……」

ユズ&アリシアン「うげげげ！」

ディーボ「ということは、救出を先に延ばせば、読者サービスになりますね（笑）」

GM「『この奥……この奥に』と、彼女はこっち（図の左の方向）を指さして苦しむ」

ケッチャ「（図のBの部屋を指さし）この隣の部屋は何があるの？」

GM「そ……そこにもモンスターがいる」

ケッチャ「その部屋から向こうに行く道はある？」

GM「うう……分からない！」

ケッチャ「分からないならそれで結構。この横に何かすごく広そうな部屋（部屋F）がひとつあるけど、ここは……？」

GM「ちょっと、あんまり彼女に苦しいことさせんといてよ！(笑)。質問に答えるたびに苦痛が襲うんやから」

ケイン「『ディスペル・マジック』かけたら？　呪いを解けない？」

ディーボ「無理ですね。『カース』は『リムーブ・カース』でないと……」

GM「『マリガンに逆らうと苦痛が襲う』というのが呪いの内容やから、マリガンを殺せば自然消滅するよ」

一行はシャドーニードルを牢屋に残し、ユズたちを探してさらに先へ進んだ。

部屋Fにはファラリスの祭壇があった。いけにえを捧げる場所である。しかしシャドーニードルが言った通り、まだ儀式は行なわれていないらしく、人影はなかった。

部屋Gには鍵がかかっていた。ジャールが鍵を開けようとするが、失敗。ケッチャが「アンロック」を使って鍵を解除した。

そのとたん、中からインプが五匹飛び出してきた。暗黒魔法の「ウーンズ」で攻撃してくるが、しょせんザコである。冒険者の誰にもダメージを与えることができず、たった2ラウンドで全滅してしまった。一行は室内を調べてみる。

GM「ここ（部屋1）にはやっぱり鉄格子がはまってて、中には見覚えのない女の子が三人、横たわっている」

ザボ「触らんとこう。噛みつかれたら嫌や、最後に助けよう（笑）」

ケイン「『センス・オーラ』！　アンデッドやったら、黄色いオーラを発してるはずですからね」

GM「いや、そんなことはない」

ケイン「(ザボに)アンデッドじゃないよ」

ザボ「いや、シャドーニードルみたいに操られてるということもありえる。とりあえず戻って、別の部屋を調べよう」

一行は部屋Jの前にやって来る。

GM「正面に扉がある。ジャール君が近寄って、聞き耳をたててみる（サイコロを振る）……『女の声が聞こえるぞ』」

ザボ「鍵穴はある？」

GM「あるけど、覗いてもよく見えないな」

ケイン「いっきに踏みこみますか？」

ケッチャ「どうしようかな？　踏みこむか、相手を飛び出させるか……」

GM「ジャール君が言うには、『楽しそうな笑い声のような感じだ』」

全員「はあ？」「へ？」「は？」

ザボ「うーん、何となく何やってるか想像つくような……」

ケイン「笑ってるんなら、きっと油断してるんでしょう。踏みこんだら、不意をつくことができるかもしれませんよ」

GM「鍵はかかってないみたいだよ」

ザボ「じゃあ、ソードかまえて、シールド持って……」

ケイン「ザッと踏みこもう」

GM「君たちは扉をばたんと開けた……（ユズとアリシアンに）さあ、お二人さん、出番ですよー」

ユズ「はいはいはい♪」

アリシアン「どうなってんのー？」

GM「状況を説明しよう。部屋の奥にはカーテンがあって、その前にベッドがある。そこに、ごっつい体格の男が寝そべっている。まあ、こいつがマリガンなんだろうと見当はつくね。でもって彼女たちは、下着姿でその男に寄り添って、頬にすりすりしている♪」

アリシアン「げーっ！」

思わぬ大苦戦！

GM「マリガンは君たちを見て、『ふっ』と笑った。君たちが来ることは、すでに分かってたらしいな」

ケイン「嫌な予感がするぞー」

GM「マリガンは言う。『よく来た。ザコどもを倒したところを見ると、いちおう腕は立つらしいな。だが、簡単には帰さんぞ。お前たち全員、血祭りにあげ、その血をファラリス様に捧げてやる』」

ケイン「エルフは宗教は信じません！」

GM「そういう問題とちゃうやろ(笑)。マリガンはユズたちに向かって、『わがしもべたちよ、侵入者どもを倒せ』と命令する。二人はうつろな目つきで、言われたままに、ベッドの脇にあった武器を手に取る……さあ、戦ってもらいましょうか」

アリシアン「どんな武器？」

GM「必要筋力4のショート・ソードやね。ユズさんの方は必要筋力19のグレート・ソード。ちなみに二人とも下着姿やから、防御力はゼロやね」

ユズ「しゃあない、やるか」

かくして、マリガンに洗脳されたユズとアリシアンは、武器を持ってザボたちに攻撃をしかけてきた。

1ラウンド目。ケインはアリシアンを気絶させようと「シェード」を放つ。しかし精神点を6点減らしただけだった。

アリシアンはザボを攻撃するが、はずれ。ザボは逆にディザームをかけ、アリシアンのショート・ソードをはたき落とす。

マリガンはザボに向かって「ウーンズ」をかけるが、抵抗される。

ケッチャはユズに「ウィークネス」（「フィジカル・エンチャント」のひとつ）をかけた。ユズの筋力を下げようという試みだったが、これは失敗した。

ユズはディーボを攻撃するが、はずれ。ディーボは「手加減」（ルールブック90ページ参照）を宣言し、アックスの柄の部分で殴ってユズを気絶させようとする。しかし、これもはずれ。（ユズ「私も魔法で気絶させてよ。痛いのやだ（笑）」）

2ラウンド目。ケインはまたもアリシアンに「シェード」を放つが、やはりたいした効果はあげられない。ケインの精神点は残り少ない。

ジャールがユズの横に回りこみ、素手で彼女を殴る。4点のダメージ。

武器を失ったアリシアンを、ザボはシールドで殴りつける。3点のダメージ。

ユズはディーボに命中させ、何とクリティカル！　5点のダメージを与える。

ケッチャは再びユズに「ウィークネス」をかけた。今度は成功。筋力が剣の必要筋力より6下がったことにより、ユズは攻撃と回避にペナルティーを受けることになった。

ディーボはユズを殴ろうとするが、またはずれ。今日はサイの目が悪いようだ。

GM「次のラウンド、どうする？」

ケイン「もう魔法は使えません。気絶したくないもんで……」

ザボ「アリシアンの相手してくれるんやったら嬉しいけど」

ケイン「じゃあアリシアンの方へ行きます」

GM「アリシアンはどうする？　素手で殴ってもいいし、剣を拾ってもいいし……」

アリシアン「基本的な性格では、そのまま殴りに行くと思う（笑）」

ザボ「私はそれをよけながら、マリガンの方へ走ってゆく」

3ラウンド目。アリシアンのパンチをかわ

したザボは、マリガンに近寄った。マリガンはザボにもう一度「ウーンズ」をかけるが、またも抵抗される。（ザボ「心をこめて殴ってあげよう」）

ユズ対ディーボは、どちらも当たらず。ケッチャは傍観するのみ。

4ラウンド目。ケイン対アリシアンの素手による殴り合いが開始された。どちらも命中せず。

ザボはマリガンに斬りかかった。命中し、6点のダメージ。マリガンは剣を取ってザボに斬りかかるが、はずれ。

ユズは重くなった剣を投げ捨て、素手でディーボに殴りかかる。クリティカルして、4点のダメージを与えた。

ユズ「やりたくなーい！　鎧ガチガチのドワーフを殴るなんて！」

ザボ「ドワーフのファイターに素手で怪我を負わせる！（笑）」

ユズ「うえ〜ん！　女の子らしくなくなってきた。これは開き直るしかないな」

ディーボの反撃は命中し、ユズに8点のダメージ。

5ラウンド目。ケイン対アリシアン。ケインの攻撃が命中して2点のダメージ。

ザボ対マリガン。どちらもはずれ。

ユズ対ディーボ。ユズは命中させるが、ダメージなし。ディーボの攻撃ははずれ。（ユズ「また回避成功してる！　何でこんな時だけ目がいいのよ!?」）

6ラウンド目。ケイン対アリシアン。どちらもはずれ。（アリシアン「普段の内輪げんかと同じちゃうの、これ？」）

ザボ対マリガン。どちらも命中させるが、ほとんどダメージなし。ジャールがマリガンの横に回りこんでダガーで刺すが、やはりかすり傷である。ケッチャが「エネルギー・ボルト」をマリガンに放つが、ダメージはまったく与えられない。

ユズ対ディーボ。どちらも命中。ユズはダメージを与えられなかったが、ディーボの攻撃はユズの体力点をゼロにし、気絶させることができた。

7ラウンド目。ケイン対アリシアン。アリシアンが命中させ、2点のダメージ。

ザボ対マリガン。ザボが命中させるが、またもかすり傷。

ケッチャが再び「エネルギー・ボルト」を放つ。やはりかすり傷である。ディーボは自分に「キュアー・ウーンズ」をかける。

8ラウンド目。ケイン対アリシアン。どちらもダメージなし。

ザボ対マリガン。どちらもはずれ。

頭に来たケッチャは、「ライトニング」を使うことにした（すでに精神力は底をついており、以前にリュキアン姫から貰った魔晶石に蓄えられたパワーを使用している）。抵抗されたものの、4点のダメージを与え、この一撃で、すでに体力点が尽きかけていたマリガンを倒すことができた。

黒幕倒して万事めでたし

GM「マリガンは『ぎゃーっ、ボルニクス様〜！』と叫んで、ばったり倒れる」

ユズ&アリシアン「ほーら、出た！」

GM「カーテンの後ろで何かが、ゆら〜っと動いてる」

ディーボ「ファラリスのプリースト、許すまじ！」

ケイン「何かが出てきても、僕にはもうすることがないぞ。精神力がないから」

GM「まだアリシアンと殴り合ってるんやね（笑）」

ザボ「何が出てくるのかな？　あまり目を合わせたくないけど……」

GM「カーテンの奥から、ぬうっと顔を出したのは……セージ技能でチェックしてもらいましょうか」

ケッチャ「11！」

ケイン「14！」

GM「12以上の人は知ってるねえ。顔が老人、体はライオン、尻尾はサソリで、コウモリの翼。さあ、これは何でしょう？」

ユズ「マンティコアちゃん！」

ケイン「ケッチャ、魔晶石貸して。魔法を使わんと勝てんわ」

ケッチャ「貸してと言われても、あたしには何が何だかわからないし、ぱっと見て怖そうやから、貸そうとしないと思うな」

GM「『よくも我が信徒を……』を言いながら、そいつは近づいてくる」

ユズ「私はまだぐうぐう寝てるから、よろしく。終わったら起こしてね」

GM「上をマンティコアが踏んでいくんとちゃうかな？（笑）」

6レベル・モンスターであるマンティコアは強敵だった。おまけに冒険者一行の側は、ユズが気絶、アリシアンはまだ洗脳されたまま、ケインは精神力を使い果たしているうえ、アリシアンとの殴り合いで手いっぱいという状態で、戦力が半減しているのだ。

1ラウンド目、ケッチャはザボに「ファイア・ウェポン」をかけることにした。ザボは順番を遅らせてそれを持つ。しかし、ケッチャの魔晶石のパワーも残り少なくなった。（ケッチャ「これ以上やると、ザザの精神点まで使わなあかん」）

ディーボは「マンティコア許すまじ！」と叫んで斬りかかるが、はずれ。逆にマンティコアの牙によって6点のダメージ。

ラウンドの終わりに、ザボが魔法のかかった炎の剣で斬りかかる。わずかにダメージを与えた。

2ラウンド目。ザボの攻撃ははずれ。ディーボは命中し、5点のダメージ。マンティコアはザボに向かって「フォース」を放つ。6点のダメージ。

3ラウンド目。ザボの攻撃ははずれ。ケッチャは「ライトニング」、ディーボは「フォース」を放つが、どちらもたいしたダメージを与えられない。マンティコアはザボに襲いかかるが、はずれ。

4ラウンド目。ザボとディーボの攻撃ははずれ。マンティコアはディーボに噛みつき、またもダメージ。

5ラウンド目。どちらの攻撃もはずれ。

6ラウンド目。ザボとディーボの攻撃はどちらも命中。かなりの傷を負わせた。怒ったマンティコアは二人に同時に「フォース」を放つ。この攻撃でザボは生命力が残り1点になってしまった。ピンチである。

この間も、ケインとアリシアンはえんえんと殴り合いを続けていたのだが、このラウンドでようやくケインがアリシアンを気絶させることに成功した。

7ラウンド目。不毛な殴り合いから解放されたケインは、マンティコアに向かって「ファイア・ボルト」を放った。ダメージは小さかったが、これでマンティコアの生命点は残り3点になった。しかし、ケインも精神力がゼロになり、気絶してしまう。（ケイン「ぱたっ！　後はよろしく」）

ザボの剣がマンティコアにとどめを刺し、長かった戦闘はようやく終了した。

ザボ「（ディーボに）治して、傷！」

ケイン「起こして、僕を！」

ザボ「あと1ポイントしかない」

ディーボ「私、あと3ポイント（笑）」

アリシアン「あたしらも起こして！」

ケッチャ「魔晶石を使い切ったよ〜。こいつ（ユズ）が抵抗したせいで……」

ユズ「抵抗したくてしたんじゃないやい」

GM「ジャールさんが言うには、『この二人は呪いにかかってたんではなくて、薬を飲まされていたようだ』」
ケッチャ「今、この中で元気なの、ザザだけとちゃう？（笑）」

一行は精神力も生命力も使い果たし、ぼろぼろの状態だった。やむなくディーボは、温存していた自分の魔晶石のパワーを使い、ユズとアリシアンに『キュアー・ポイズン』をかけ、さらにレンジャー技能で応急手当てをして、気絶から回復させる。

アリシアン「あたしら、正気に戻ったんでしょうか？」
GM「戻りましたね」
アリシアン「（ケインに）何があったの？」
ケイン「おのれ～っ！」

正気に戻ったユズとアリシアンは、カーテンの布を体に巻きつけ、誘拐現場の防具店に駆けつける。置き去りになっていた衣服や装備を取り戻すためである。幸いにも防具店の主人（彼はシャドーニードルによって気絶させられ、縛られていたのだった）は親切な人で、彼女たちの装備をちゃんと保管していてくれた。

ディーボはこの街のマイリー神殿に行き、事件を報告する。ただちにマイリー神殿の司祭たちがマリガンの屋敷に踏みこみ、ファラリスの陰謀に加担していた証拠を押収すると同時に、捕らえられていた娘たちを救出した。

そして、シャドーニードルは……。

GM「ジャールは『これで貸し借りはなくなった。もうお前たちをつけ狙わないことにしよう』と言う。『もっとも、お前たちを殺すことにしくじったんだから、俺たちももうドレックノールには帰れないがな』」
アリシアン「ドレックノールのあのいやらしいギルドマスターに仕えるよりか、冒険者になった方がいいよ、と言っておこう」
GM「そしたらシャドーニードルは表情を曇らせる。ちょっと悲しそうやね」
アリシアン「やっぱり恩があるのかな？」
GM「彼女が言うには、『やっぱり自分の父親のことを悪く言われると……』」
アリシアン「え～っ!?」
ユズ「そんなことだろうと思った」
GM「まあ、彼女も別に父親を愛してるわけじゃないけどね」
ケイン「できるならば西部諸国を離れて、どこか東の方へ行かれた方が……」
GM「彼らは『二度と会うことはないでしょう』と言って、去ってゆく」
ケイン「会いたくないけど」

一行はマイリー神殿から貰ったわずかな褒美の金を山分けする。当初の予定通り、ユズはプレート・メイルを、アリシアンはソフト・レザーを新調した。

ケッチャ「あたし、ガメルよりも経験点が欲しいな～」
ケイン「苦労したんだから、ちょっとは色をつけていただきたい」
GM「うーん、この二人を倒したことによる経験点は入るんかなあ？（笑）」

（以下次号）





ILLUSTRATOR／MINT

読者のページ ドラゴンスクランブル DRAGON SCRAMBLE

梅が終われば桜で花見。桜が散るとお次はツツジ。まったく、花のどこがいいのよ？ （ゴハンおいしー、お酒もうまい）。日本人て、働きすぎのくせに変なコトに燃えるんだから…(みんなさびしーのよ)。ホントに、もっと有意義なことしなさいよ(花見もいーけどDMもよろしく)。



➡北海道・結城晶／ワイルドな感じがナイスでしたねぇ、彼は…



➡北海道・まひる／今度は新コスチュームのも送ってね

漢字変換――風の大陸編

ワープロで、『風大』の3人を変換してみる。

・逢屢鳥羽ティーエ　（ティーエ）
・楽四あー出　（ラクシ）
・牡い済ま具脱吸　（ボイス）

山梨県　ティーエ

☆貴社の記者が汽車で帰社。（拓）
☆（拓）は古いですネ。（隆）
☆ちなみにボクのワープロ(98)は、〝え〟と打つと「えーえーそりゃ、どういたしまして」と出る。〝そ〟と打てば「そ、そうだったのか」と出る。そして〝み〟と打つと「みわちゃんかわいー！」と出てしまいます。困ったワープロだ。（篠）

私の枕と兄の枕はほとんど見わけがつかない。そこで父が一言。「おい、ニオイ嗅いで自分のを探せ。」あなたのむすめはイヌじゃない！

広島県　緑塔狭霧

☆オシッコをひっかけとくと、よく臭いがわかると思ひます。（II）
☆ニオイをかがなくても、しみの具合でわかっちゃったりして↓さて、何のシミ？　（おげれつなT）
☆眠る時は人それぞれクセがあるようですから、実際に使って、使い心地で調べてみてはどうでせう。（アッ、マジに答えちゃったぜ隆）
☆女の子の枕のニオイって嗅いだコトないなー。ちょっと勉強したいんで送ってくれない？（篠）

ゲームセンターでプレイ中、ついにボス敵の登場。と、突然「バキッ」。そう、コントロールボックスを壊しちゃった。弁償させられて貯金全部パーだ！

福島県　邪猫丸

☆「アフターバーナー」の可動座席をぶっ壊した巨体の外人さんを見たことがあります。（II）
☆「ヘッド・オン・パートII」で（ふ、古い！）熱中して中指の第2関節の皮をベロリとむきながら、レバー1本でゲーム台をもちあげかけた――誰にでもある、なつかしい思い出……。（Qz）
☆古いといえばうちのイナカの喫茶店ではインベーダーがはやっているぞ！（T）
☆今のお気に入りは〝ヴォル・フィールド〟です。（隆）
☆その昔は24時間ゲームし続けたこともあったなぁ……。ちなみにボクも某ゲームで熱くなり、モニターを破壊したことがあります。弁償？　逃げるが勝よ！（篠）



➡高知県・ぱるぷんて／そーだ、そーだ、ルファちゃんヨイショ



➡京都府・PEACH II／少女マンガ風ディック・ソーサーかな？

20文字コーナー

先月号の感想はどうだったかな？ 仕方ないから聞いてあげよう

あのようなゲーム(ドラクエIV)が無ければ必ずや合格しようものをっ
Billie(ザ・二浪真君)

★

予定は未定にして決定に非ず
静岡県　すこっち☆ばくろまん

★

ミンクはレベルが上がった態度が悪くなった
吾妻郡　☆・ラッカス

★

何度も出したのに、移民(いちまん)のお金(ガメ)がボーナスでしか払えない
愛知県　鬼殺　能

★

スリなんて、そんな娘(シーブズ)に育てた覚えは……ある(笑)
茨城県　バズソーキッド

★

またメネアお姉ちゃんにフラれたの？　ルカス？
新潟県　ELFER

★

今年は太洋の優勝だ!!
東京都　わんだあ☆たあ

★

フッ、DMを親に見せたらカンドーされちまったぜィ
北海道　沙羅鵜主

★

ギゼル・ルー！　その身長をわけてくれ!!
北海道　もほろば努号

★

スケルトン　熱し終わった美女
岐阜県　くりすと

「はなぞの」…はココだ!!

「**は**なぞの幼稚園」は看板の「は」の字が落ちてしまい、「なぞの幼稚園」というあやしげな幼稚園になってしまったのでした。ちなみに『D・H(ドラゴンハーフ)』のシヴァ王が立ち寄ったという記録は、どこにもありません。

長崎県　でるた・えりーと

☆千葉県中央部には幼稚園・小学校・中学校と3つの花園があるでよ（隣接学区の卒業生だったT）

☆大阪駅を囲んで三つも四つも梅田駅があるのは許せないと思う。全く関係ないが、この場を借りて主張させていただく。（拓）

☆最近、自分の娘にはどんな学校がよいのかと悩んでいます。やはり制服のかわいい、ミッション系の学校がよいのでしょうか。

（親バカのモ）

☆〝花園〟といえば『スクールウォーズ』ですね。ボクはあの番組を見ながら泣いてました。「イソップぅー!」って、もう知っている人はすくないかなぁ?（篠）

「**こ**の間、見た男の人は「お茶飲まなぁい?」と女性を誘い、おもむろに腰にぶら下げた水筒を取りだしたのです。**神奈川県　じゃうま**

☆ってーと、次は「お食事でも」

とおにぎりを出し、「休んでいきませんか」とゴザを出すっつーパターンだなっ。

（お花見にいけなかったII）

☆某テレビ局では、同じことを某有名タレントにやらせてたけど、相手の反応がいろいろあっておもしろかったぞ! 実際にやってみてその結果を投稿してね。（T）

☆うーん、そのナンパはいいかもしれない。メモメモ。まぁ、ナンパもゲームみたいなもんだから、楽しいヨ! オススメ?（篠）

今月の『ドラゴンハーフ』は、ルファの性格が出て○(マル)でした。ああゆう娘は、クラスや職場にひとりはいてほしいですね。ひとりだけで充分ですけれど……。

東京都　まち蔵

☆恋は思案の外、とか申します。性格悪いと知っていながら惚(ほ)れてしまって苦労する、なんてこともありますから、御注意!（Qz）

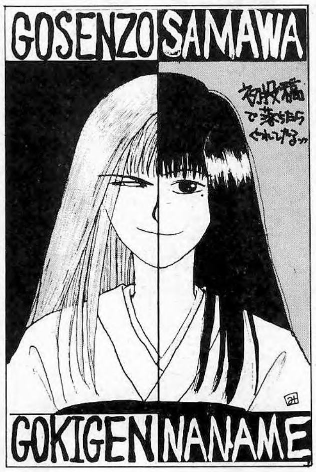
☆ほーほーっ。Qz氏は苦労したんだね～ェ。（モ）

☆一般論だってば!!（Qz）

☆でもぉ、ボクは性格のいい×と性格の悪い○だったら、性格の悪い○を選ぶなぁ! だから、いつまでたっても幸せになれないのかなぁ? かわいい娘いない?（篠）



➡大阪府・香月 舞／えっ!? ホモがモテる? 本当ですかあ?



➡大阪府・海松／どーでした? 奥瀬先生の作品は?



➡山形県・PSK-426／はぁい、『アルジャーノンに花束を』でぇす!

個性的なキャラクター

だいぶ前のことだが、D&Dのキャラクターメイキングをしていた。私は最初♀の僧侶をやりたかった。しかし、他の人にとられてしまったので♀の魔法使いにした。すると友人曰く「魔女にするの?」。――男の魔法使いにした。プレイするときになって気がついた。「しまった! いい男に手が出せない!!」そして、GMの描くノンプレーヤー・キャラクターには美形が多かった。彼の人物設定には〝ゲイ〟という言葉がつくことになったのだった。

埼玉県　ういん☆

☆いやー、まー、いろんなプレイがあるもんですねー。新宿2丁目プレイ（おっと）と名付けましょ。（II）

☆この間、ウブな王子というキャラクターを演(や)ってみたんですが、けっこう楽しめましたよ。青春ラブコメしちゃったりして。（拓）

☆美形は何をしてもゆるされる。そーゆうことも考えてんのかナ。

（カワイイ女の子は俺の物の刃）

☆これこれ、女の子を「物」扱いしてはいけないぞ。（M²）



⬆山形県・MSK-426／そしてレディファーストができた



➡恋緒みなと／どぉもぉ、お世話になっております

泣くな、アリシアン! それが君の宿命だ(笑)

北九州市　沢口靖子

★

うおーーついに出た! 菊池通隆画集!!

神奈川県　DMネットワーク

★

ネタは没りかけが一番おいしいんだから…

神奈川県　夢盗人レジェル

★

編集部の女性の美しさに……私の命を捧げます

神奈川県　ソオムバード

★

見事な投稿力(ソーサー)!

北海道　紅のギンドラ

★

ってなもんで、いかがでしょーか?

今月はどーもミナサン調子悪かったようですねぇ…。春休みだからってぇ、〝天気もいいし彼女とハイキングでも行くか〟とか言ってぇ、手ェぬいてんじゃないでしょーねぇ? （イビイビ）と、まあ、冗談はこのくらいにいたして、でもホント最近の投稿には始めの頃の〝パッワァーッ〟がないみたい。みんなぁ、ガンバッテよねっ。



➡神奈川県・神楽みい／いけいけゴーゴー。さぁ、来月のアーティストはいったい誰!?

困ったときの人頼み（Q&A）

ほらほら、空は青くて天気が良いし、外では鳥が鳴いている。こぉーんなに気持ち良いのに何を悩んでるの？　話して…ね♡

Q 質問です。最近アンケートハガキの横についてくるガメル札は普通に使えるのでしょうか？

山梨県　ティーエ

A どんなのが「普通の使い方」なのか議論が分かれるところでしょうが、少なくとも従来の「プレゼント・ガメル」「シール・ガメル」と同等の機能を有しています。（Ⅱ）

☆では、異常な使い方とは何か？　これは次号の課題ですな（T）

☆使えるとあなたが決めれば使えます。使えないと思ったら使えません。ガメルとは元来そういうものです。（武）

☆ガメル札は毎月約三億ガメル程発行されます。よってガメル経済は過度のインフレ傾向にあり、ガメル通貨の価値は下落する一方です。貯ガメルせずにドンドン使う事をおすすめします。

（一応経済学士M^2）

Q 今年も花粉症にやられて、目と鼻がかゆくてしょーがないっ!!　何か良い対処法はないでしょうか？

茨城県　ドラゴンマガジンファン

A 某中学校の先生は、毎年この時期は水中メガネに防毒マスクといういかっこうで笑いをさそってくれました。まあ、即効性はありませんが漢方薬やハリなどの東洋医学的治療法が確実なようです。ぜひ一度お試しください。ただし、3か月以上は続けてくださいね。（元・病院勤務のT）

☆後、鼻の穴の中を水（食塩水も可）で洗う方法もあります。毎日、朝晩欠かさず行うと、良いようです。（隆）

☆対花粉症用の頭からかぶるマスクもあります。（私は持ってます　み）

Q 『ソード・ワールドRPG』、楽しませてもらってます。ところでGMの私から質問が一つ。シナリオを

努力が大事！むだ骨も勉強のうち

風呂場でキタナイ100円をみつけた。爪がおかしくなるほど磨いたけれど、あまりキレイにはならなかった。その時、ふと思いついたのは自動販売機。硬貨を入れ返却レバーを押すと、キレイな硬貨でもどってくることがあるのだ。早速、店に出かけ自販機に入れたのだが…しまった！　古い機械に入れてしまった。返却レバーを押しても硬貨はもどってこない。仕方なくジュースを買い、冷蔵庫にいれておいたのに、夜中に父に飲まれてしまった！　俺の人生って何なのだろう？

岡山県　森林信丸

☆そんな、お金を外見で決めてはいけません。（やっぱし磨いてもキレイにならないⅡ）

☆タバスコをふりかけて磨くと、恐ろしいほどキレイになります。でも、けっしてタバスコで顔を洗ってはいけませんよ。（Qz）

☆そう！　顔を洗うなら塩酸でなくちゃ。皮の厚い方は硫酸がおすすめよ♡（T）

☆トイレに行ってサンポールを持って来て、キタナイお金にたらすと、あらビックリ！　キレイになっちゃいます。あっ、そこの娘さん、サンポール風呂に入ってもダメなものはダメですよ！（篠）

ようやく卒業式も終わりました。そこで、友人同士で集まり、近くの図書館へ行き『ソード・ワールドRPG』をやりました。クライマックス！　ここからがいいトコ！　とばかりに盛り上がっていたら、図書館の人に追い出されてしまいました。たったの5時間くらいしか騒いでなかったんですよ。これからが良い所なのに…ヒドイと思いません？

神奈川県　マジックユーザー

☆図書館でやったのはちょっとマズかったかもしれないね。でも、それでメゲるような君ではないと信じているぞ。公園のベンチかなんかで続行したんだよ、ね!!（Qz）

☆大人に負けるな！　これからは毎日、図書館で遊ぶのだ。大人だっていつかはわかってくれると思うヨ！（いつまでも子供の篠）

☆昔は公民館や集会所を借りて、同人誌を作ったこともありました。定期的に公共施設を借りて集会でもやったらどーかな。タダだから安心だよ。（モ）

☆他人の迷惑を考えて行動して欲しいなぁ。大人でしょ？（M）

⬅枚方市・影山誠／おめでとう!!　いいなぁ大学生活!!



⬅神奈川県・さくら／そしたら世界はどーなるのかしら……？



⬅京都府・青衣駿／最近はカラーページにビシバシ出演中です



⬅福岡県・網野／他の小説、コミックもよろしくね



EVENT REPORT

今回のイベントレポートは、“楽天使スペシャルコンサート”と、もう1つDM編集部からのレポート！　さぁどうぞ！

●楽天使スペシャルコンサート●

いや～、行ってきましたよ。12月17日池袋サンシャイン劇場での楽天使スペシャルコンサート。楽天使といえば、中山忍ちゃん、河田純子ちゃん、田山真美子ちゃんの3人ですが、その3人分のファンが集まったので会場はもォ満員（と言っても抽選だったのですが…）。15時からの部ではスーパーギャングの浦口直樹さんがトナカイの格好をして出ていたらしいけど、17時からの部では出てくれませんでした。最初のMCでは、おとなしそうな純子ちゃんがしゃべるしゃべる……。浦口さんの分までしゃべっていました。歌の方は3人が4～6曲ずつ歌ってくれました。コンサート終了後、会場の外で楽天使のビデオを予約し帰途につきました。

P.S 写真撮影は禁止されてたため、撮れませんでした。あしからず。

埼玉県　デルタ・エリート

☆楽しいレポートありがとう！　写真が撮れたらもっと良かったのにねぇ。

●'89年度　読書感想画　中央コンクール●

今回は特別に編集部からのレポートです。2月24日に日本プレスセンターホールにて“読書感想画　中央コンクール”の受賞式が行なわれました。29都府県の小・中・高校から集まった、読書感想のイメージイラストが審査されたのです。14万点を越える応募作品のなかから選ばれた28点。そして、頂点となる最優秀賞受賞作品の4点。その輝かしい賞をとったのが、現在高校3年生の岡由美子さんの作品『悲しみの大陸』（写真左）。書名はもちろん、竹河聖先生の『風の大陸』です。

尚、受賞作品は、2月24日の毎日新聞の朝刊にカラーで掲載されました。

“'89年度　読書感想画中央コンクール”

主催　毎日新聞社
　　　全国学校図書館協議会
　　　実施都府県学校図書館協議会
後援　実施都府県教育委員会
　　　横浜市・名古屋市・大阪市
　　　教育委員会
協賛　凸版印刷株式会社



⬆岡　由美子さんの描いた作品
タイトルは『悲しみの大陸』



⬆受賞のシーン。嬉しそうな岡さん

第3回 ファンタジア長編小説

大賞/正賞の盾ならびに副賞100万円

選考委員／田中芳樹・火浦功・岬兄悟・安田均
月刊ドラゴンマガジン編集部

「ファンタジア長編小説大賞」は若い才能を発掘し、プロ作家への道をひらく新人の登竜門です。若い読者を対象とした、SF、ファンタジー、ホラー、伝奇など、夢に満ちた物語を大募集中！　さあ、君もチャレンジしてみよう。君の中の〝夢〟を、そして才能を、花開かせるのは今だ！

応募要領
●資格
年齢・性別を問いません。
●内容
ドラゴンマガジンの読者を対象とした長編小説。
未発表の原稿に限ります。
●枚数
400字詰原稿用紙250～350枚。必ずたて書きのこと。
●しめきり
1990年8月末日(当日消印有効)
●送り先
〒102　東京都千代田区富士見1―12―14
富士見書房 ドラゴンマガジン編集部
第3回ファンタジア長編小説大賞係
●入選発表
1991年4月発売『ドラゴンマガジン』6月号誌上

◎原稿用紙に書かれたもの、またはワープロで原稿用紙と同様に打たれたもの以外、受け付けません。
◎原稿は(厚くなるため)2冊に分け、ヒモなどで右端2か所をとじてください。
◎原稿のはじめに4～5枚程度のあらすじをつけ、その末尾に郵便番号、住所、氏名(本名)、年齢、略歴、電話番号を明記してください。また2冊に分けた、それぞれの表紙に、題名と氏名を書いてください。
◎応募原稿は返却しません。また選考に関するお問い合わせには応じられませんので御了承ください。
◎入選作の出版権、映像権、その他一切の著作権は富士見書房に帰属します。

第2回ファンタジア長編小説大賞 選考結果発表延期のお知らせ

今月号において行なう予定でした「第2回ファンタジア長編小説大賞」の選考結果発表は、つごうにより1か月延期させていただきます。

胸ときめかせてお待ちの応募者の方々にはたいへん申しわけなく、おわび申しあげます。

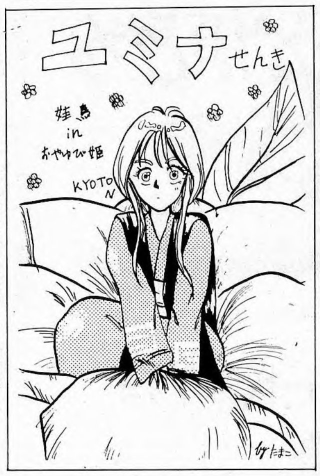
もうひと月だけお待ちください。

つくる時、まず何を基本に置いて考えますか？　例えば〝山場を考えてから導入部分〟とか〝マップとにらめっこしてから〟とか……。
（Ⅱ）

A やっぱ、「山場を考えて」というのがいちばんオーソドックスかと思います。GMたるもの、いつも「いかにプレイヤーを楽しませるか」を念頭におくべきじゃないでしょうか。
東京都　249歳のドワーフ

☆「友情・努力・勝利」の三つを押さえておけば安心です。これで、また一歩野望に近づいたか？　（無責任M^2）

Q 4月号のはりまるさんへ。今まで飲んだなかで最もデリシャスだと感じたのは、長野の地酒で「真澄」というお酒です。チャンスがあったらぜひ一度お試しください。
神奈川県　マジック・ユーザー



➡神奈川県・霊呼／すると魚栖は一寸法師となりますね～？


➡大阪府・STALK／あれ？　こんなにカッコ良かったっけ？

究極のワザここにあり

みなさんは歩きながら寝るというワザを使えますか？　自分は、中学生だった頃、学校帰りにむしょーに眠くなり、そのワザを使ってしまいました。しかし前がみえなかったため、川のふちで滑って転んでもう少しで川の中。立ったまま寝るよりも高レベルでしょう？　ハッハッハッ。
岡山県　森林信丸

☆自転車に乗りながら眠って、自動車にぶつかったことがあるぞ！　（バカ自慢のⅡ）

☆中学生の時のこと。朝、家を出た私は、脳の4分の3が眠っていた。モウロウとして道を渡りかけた私は、バスが近づいてくるのに気づき、クルリとふり返って戻りはじめた。反対車線にも車が走っていることを思い出した時には、すでに私の肉体は宙を舞っていた――。　（Qz）

☆終電に乗り遅れ、約10㎞の道を歩いて帰った私には、3㎞のあたりから翌朝までの記憶がなくなっていた。こ、これは宇宙人の仕業にちがいない!!　（T）

☆まあ、寝ながら車の運転をする鳥の人よりはマシでせう。　（隆）

☆悪魔の仕業ですよ。きっと…　㋚

〝人生〟とは何ぞや？

先日、悪戦苦闘して凧（たこ）をあげました。順調にあがる凧を見て思いました。〝いったい、こんな物のどこが面白いのだろう〟と。ふっ、と人生のむなしさを感じてしまいました。
京都府　ロリ＝ライリス

☆現代人は空を見上げる、なんてことはメッタにしなくなりました。たまには空を見上げ、風に遊ぶ凧に心を乗せる、なんて、素敵じゃありませんか！　（Qz）

☆そうだ！　そんな事いったら、某TVで鳥人間になりそこねて涙をのんだ(刃)はどーなるんだ！　（バクダン発言が得意のⅡ）

☆人生のむなしさを感じる時間のある人って幸せなのか……不幸なんだろーか？　ちなみにボクは、そんなコトを考える程、あたまがよくないのだ。いいだろ！　（篠）

買いましたよ。菊池通隆さんの画集！　色はキレイだし絵は良いし……最高ですね！　次はパートⅡを出すためにバリバリ描いてくださいね。
大阪府　「大阪㋢」

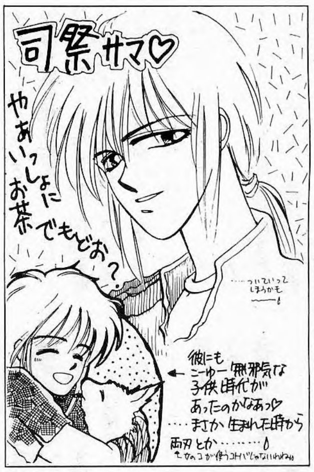
☆画集のアンケートハガキを見ていたら、〝冗談でも、パートⅡなどという予告ページを作らないでください〟というものがあったが、本気なんだけどなぁ。　（モ）

☆そーです。画集の予告ページに買いてあるように、今世紀中には出ますので菊池通隆ファンの皆さん！　買ってネ♡　（隆）

☆その他、〝この人の画集を出してほしい！〟とか〝こんな本、造ってちょ！〟という要望がありましたら、DM書籍企画お願い係までお便りをください。　（Qz）

☆ちなみに、ボクはレモンエンジエルの写真集の担当です。よかったら写真集も買ってね！　（篠）

☆と、いうワケでよろしくね♡㋚



⬅兵庫県・秋えみこ／ひどーい。子供の頃から少年少女を泣かして



⬅茨城県・聖 旅人／カゲの斜線がちょおっとコワイよぉ



➡静岡県・すこっち㊥ばくろまん／見た人が怒りそうなイラスト



⬆岩手県・いずみきょーこ／あはは。たしかにファリィだあ



➡千葉県・小林真理子／そう。やけに人気のあるダーラ君なのでした



➡千葉県・カルヴァート／本場堺の職人さんが作ったのですか?

DS会議室

さぁいよいよ新議題「DM誌上最も印象に残った作品」です。賛成意見、反対意見、どしどしご意見をお待ちしておりやす。

★そうですねー。私はやっぱり、DHのマナさんのせりふの「生まれて450年間、私の好きになった男は……あなた一人ですっ」が最高でしたねぇ。こういう人、沢山いると思うぞ。うん、特に村娘さんあたりが……。

東京都　249歳のドワーフ

☆おお、あれはマナさんの一途さに感動でしたねぇ。うんうん。

★創刊号から89年2月号までの表紙です。アイドルのコスプレなんて…。最初見た時は、一体何の本だろうと思ってしまいました。ちなみに、私の一番のお気に入りは88年9月号の西村知美ちゃんの表紙です。和風で、ルーンマスカーに出てきそうな少女って感じ。

新潟県　青山猫吉

☆なつかしい！　アイドルの表紙！　あの頃は私もまだ若くてねぇ…。

★S・WRPGリプレイの『モンスターたちの交響曲(シンフォニー)』が一番◯(マル)ですね。プレイヤーとGMのノリが良いし、草彅さんの絵もスキ♡

愛知県　あまてらす

★やっぱり、S・WRPGリプレイです。なぜかって？　僕の周りにRPGに興味のある人がいないので、リプレイできないんです。

神奈川県　じゃうま

☆個性的なキャラだもんね。では来月も「DM誌上最も心に残った作品」です。よろしく♡

ロリロリなボディ

DM4月号に私のイラストが載ってることを父に自慢し、外に出かけました。帰宅したとき父はドラゴンハーフ大特集をニコニコと嬉(うれ)しそうに見てました。そして「うーん、確かにロリロリとしたボディがなんとも言えんなぁ」とひと言——。父は隠れロリコンなのでしょうか？

愛知県　朝霧まどか

☆何てコメントすりゃいいんだろう。（ホントに困ったII）

☆陽性。再検査の要アリ。（拓）

☆〝ロリロリしたボディ〟などと普段、業界人でも言えないフレーズを言うお父さんは年季が入っていると見た！（モ）

☆きっと、お父さんは愛に飢えているんだな。お父さんに愛を与えてください。（篠）

☆その際は必ず、ミンクのコスプレをしてあげてくださいね。胸と腰にはパットをつめて、顔は童顔のお面着用のこと（崩壊した㋚）

あの日のことは今も脳裏に焼きついています。私は某企業で超大型コンピュータのオペレート検査をやっていますが、それが…あんなことになろうとは!!　実は、LSI基板を落として壊してしまったのです。なにせ〝超大型〟の基板なので、1枚200万円以上するんです。ああっ！　200万円を私は2秒で破壊してしまった！　どーやって会社にワビを入れりゃいーのでしょーか？

神奈川県　Manhool-X

☆いやぁ、ありがちですね。絶対壊しちゃいけないものにかぎって壊してしまう。ね、㋚さん。（Qz）

☆私の知りあいのオペレーターはキーボード操作をあやまってバックアップ寸前の製作経費六千万のソフトをパーにしました。でもって身をもって会社に返済をしてます。君の人生も決まったね。（T）

☆もうバレましたか？（モ）

☆別に、そんなに気にすることたぁないヨ。200万円の基板を作ってる会社なんだから、きっとダメージはないね。税金対策ってことで、気にしないこと！　200万円の基板よりあなたの方が大切だヨ！（篠）

☆今だから言えるけど、私も以前の会社でレンズを100枚近くダメにしたことがあります……。ごめんなさい。（み）

☆そーそー。公用車で事故を起こしても、そのときの費用は全部会社もちだし…ちょっと違うか㋚

『風の大陸』カセット版

『風の大陸』がカセット文庫になるんですか？　だったら製作する前に「ZABADAK」（東芝EMI）のCD〝WARTER GARDEN〟を聴いてみてください。BGMにしながら『風大』を読んだのですが、なかなか良いムードでした。砂漠や荒野といった曲のイメージが『風大』とピッタリ合ってて……。ああ、できれば曲は彼らのを使ってください。

長崎県　山内雅紀

☆なるほど……一度聴いてみましょう。多分カセットはオール・オリジナル曲になると思いますが、参考にさせてもらいます。（Qz）

☆ちなみに『灼熱の竜騎兵(レッドホット・ドラグーン)』も考えています。何かオモシロイ企画があったら教えてくれるとウレシイな！（カセット文庫担当の篠）

☆一時期、編集部でも『風大』に雰囲気がピッタシの曲が話題になったけど曲名は何だったか…（み）

☆錦城薫の〝赤い華〟ですヨ…（刃）

☆流行(はや)りましたねぇ。みんな〝赤い華〟づけでしたもの……。㋚



⬅京都府・雀羅芹／ホント　かわいい〝おざぶ〟ですね。わたしもほしいな



⬅京都府・ボク46才／いいなぁこういうコミカルタッチなイラストって。すきだな♡

プレゼント当たりました！

表紙テレカありがとうございます。もォ嫁入り道具です。問題は、いつ誰の所へ行くかなんです……。　大阪府　岩崎まのを

☆編集部にはたくさん独身者(ひとりもん)があまってますが、おひとついかがですか？（結婚コンサルタントII）

☆今なら〆切3点セットがついて大変お得ですよ！（T）

☆編集者の所にDMもってお嫁にこられても困るじゃない？（拓）

☆でも、来ないよりマシだと思うゾ！（隆）

☆東京近郊に住みたい彼女！チャンスですよ。ぜひ、うちの若いもんと結婚してやってください！普段は家にはほとんどいないという特典もついています!!（モ）

再生紙を使おうと思っても手に入れにくい。消費者である私達…間接的に森を破壊しているんだなあ。　ビッテンフェルト

☆ズキッ！そ、それを言われると……。出版社の紙の消費量は並たいていじゃない。それが商売とはいえ――みんな、紙は大切に使おうね。（Qz）

☆一部の生協では販売が始まってます。私達1人1人の心掛けが大切です（いつになく真面目なT）

☆ところが、某東京都のお役所では、再生紙を使うよう命令が出たので、新品のコピー用紙が使えずたくさん余ってるソーです。（隆）



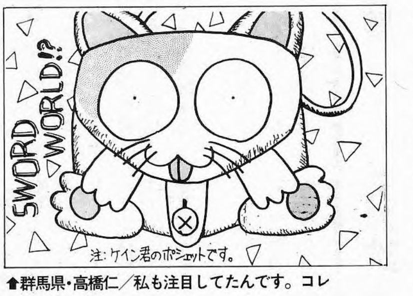
↑静岡県・富岡史明／パタパタ耳がかわいいっつ



↑佐賀県・亜神和美／たくさんの立候補者が出そうなアリちゃんのイラストでした



↑神奈川県・ぶんきい／あ、愛があれば1ソロだって…ねぇ？



↑群馬県・高橋仁／私も注目してたんです。コレ



↑岐阜県・UMENO／FF文庫もどんどん買ってくださいませ、ねっ♡

ギャラリ・スクランブル
G・S開催のお知らせ

お待たせしました！　皆サンの心強い応援（?）のおかげで、ついに再開です。『ギャラリースクランブル』のコーナー。掲載はDM8月号の予定です。応募要項は次のとーりっ！

①画用紙・ケント紙等、紙質は自由。サイズも自由。

②画材は、基本的には自由ですが、金・銀は印刷に出ないため不可。

③締切は、90年5月22日。当日消印有効。

以上の3点に気をつけて、DSの『ギャラリースクランブル』係まで郵送して下さい。作品はお返しできません。皆さんの力作カラーイラスト、お待ちしております。



↑秋田県・伏 鷹介／うーん。とってもナチュラル

DS／応募要領とあて先

★毎月22日締切（当日消印有効）

■イラスト■ペン、黒インク、スクリーントーン等を使って描いてください。うす墨や色鉛筆は原則として不可です。紙の大きさは自由です。

■タイトルイラスト■これは、指名制で描いてもらうことになっています。来月は、千葉県の「エルビスのしっぽ」さんに決定しました。よろしくね！

■ギャラリースクランブル■たいへん長らくお待たせしました。DM8月号誌上にて掲載予定！　画材、紙質は自由。でも、金や銀は印刷に出ないので不可です。君のイラストをカラーで!!

■イベントレポート■あなたの参加した、アイドルやその他のイベントを200字ぐらいでレポートしてください。必ず写真を同封してね。

■フィギュア&ディオラマ■DMの作品のフィギュア等を作って写真を送ってください。持ち込みも大歓迎!!　ただし、あらかじめ編集部に連絡を入れてからにしてくださいね。それから、造形に関する質問も受け付けます。できるだけフォローします。

■困ったときの人頼み■Q&Aコーナーです。質問はできるだけ簡潔にまとめてください。質問に対するみんなの解答も受け付けます。

■作家インタビュー■DMに連載中の先生方が、みんなの質問に直接答えてくれるコーナーです。第9回からはまだ未定です。決まりしだいお知らせしますので、期待してまっててね。

★毎月26日締切（当日消印有効）

■作品の感想・その他■DMの作品の感想や、あなたの身近な出来事、先生方へのファンレターなどを送ってください。楽しいおたよりまってます。

★締切日変動（5／9締切）

■20文字コーナー■DM6月号を読んだ感想を、20文字前後にまとめて送ってください。あなたの会心の一撃を送ってね。

■DS会議室■DMの内容に関する議題に対して、みんなで気軽に話し合うコーナーです。現在の議題は「DM誌上最も印象に残った作品」です。たくさんの意見を待ってます。議題に対する要望等もうけつけますので、どしどしご応募ください。

☆応募要項は以上です。それから封書で複数のコーナーに送るときは、一枚一枚にコーナー名と住所・氏名、PN等を明記してね。待ってるよ！

最近、めっきり減ってしまった『作品の感想』のおたより。〝DMを読んでこう感じた〟とか〝○○の××というセリフを聞いてこう思った〟とか、そういう正直な感想で良いんです。むずかしく考えずに送ってくださいね。それぞれがそれぞれの感想を持ってるはずなんですから…。よろしくね。

DSに関する宛名は下図の通りです。コーナー名をしっかり明記して送ってくださいね。それから封筒や小包で送るときの注意ですが、大きくなったり厚くなったりするときには、必ず郵便局に料金等を問い合わせるようにしてください。それだけで事故が未然にふせげるので、よろしくね。

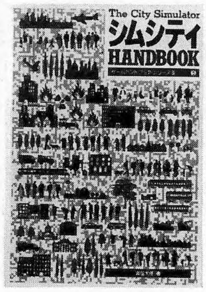
102
千代田区富士見
1−12−14
㈱富士見書房
ドラゴンマガジン編集部
○○の係

ブックレビュー

BOOK REVIEW

葉巻でもくゆらせながら楽しみたいね……

シムシティハンドブック



真留木優
(BNN)

最近、となりの机の上に〝まっく〟様が鎮座(ちんざ)ましましている。まっく様の中では列車が走りまわり、飛行機が墜落(ついらく)し、船が汽笛を鳴らし、道路が渋滞している。そう、話題の都市開発シミュレーション・ゲーム『シム・シティ』だ。

都市を作るだけなんて、そんなにおもしろいのかな――そう思っていたのが、実際にやってみると、とんでもなくのめりこんでしまうほど、おもしろい。

このおもしろさ、何かに似ている――考えてみたら、コンピュータRPGの名作『ウィザードリィ』のおもしろさと共通のものをもっていることに気がついた。

そもそもRPGは、その名の通り、何らかの役割(ロール)を演じる(プレイ)ゲームである。登場人物のひとりになりきり、冒険の興奮を味わう、という楽しさを持ったゲームだ。

だが、RPGがコンピュータ・ゲーム化されたとき、楽しさの質が変わった。自分が登場人物そのものになるのではなく、登場人物たちを見守り、動かし、育てていく楽しさ――例(たと)えてみれば、野球の監督になったような楽しさ――それが、コンピュータRPGならではの醍醐味(だいごみ)といえる。

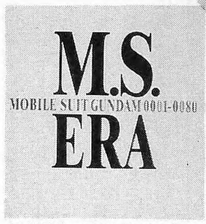
こうなると不思議なもので、順調に育つ優等生のキャラクターよりも、どこかに欠点のあるキャラクターのほうに愛情を持ち、思い入れてしまう。

レベル13になって、TILTWAITまで覚えたのにLAHALITOを覚えられないメイジとか、ど真ん中の棒球(ぼうだま)がくると必ず場外ファウルを打ってしまう四番打者とか。しようがねえな、と舌打ちをしながら、そんなデキの悪さがかわいくてしかたがない。

シム・シティでも、都市が順調に育つのはもちろんうれしいが、どこかデキの悪いところができて、そこが妙にいとおしくなってしまうのだ。

そうはいってもバランスの崩(くず)れた都市はなかなか成長しないし、ヘタをすると衰退(すいたい)してしまう。いつもそうだとデキの悪さを楽しむどころかイライラするばかり。そんなときは本書を開いてみるといい。実戦譜(?)に即(そく)して電脳内都市建設のノウハウを教えてくれているから。

M.S.ERA



出渕裕・高山文彦 編
(バンダイ)

〝機動戦士ガンダム〟がTVで放映されて早や十余年。様々なメディアに対応してブームを呼んだこの作品の、基本設定とも言うべき世界・宇宙世紀(U.C.)。

人類がスペースコロニーの建設と移民によって、宇宙の民となった新世紀にも、現代のロバート・キャパのように、時代を撮り続けたカメラマンたちがいたのではないだろうか――

そんなコンセプトから誕生したこの写真集は、宇宙世紀を駆けぬけた人類たちの生の記録であり、歴史の姿である。

真実を語り続けるカメラに捧ぐ……。

孤立無援の名誉



海老沢泰久
(講談社)

過去、一度も退場者を出したことがない定年間近のプロ野球アンパイア。少年サッカーのコーチに生きがいを見出すサラリーマン。自分勝手なエース投手。若手のチャンピオンに挑戦する中年ハスラー。元ワールドチャンピオンのF1ドライバー。突如引退してしまった天才テニスプレイヤー。作者は彼らを淡々とした筆致で、鮮やかに描き出している。

読んでいる時はドキドキ・ワクワクといった興奮を、読後にはスーッとした清涼感を味わえる、そんな素敵なスポーツ小説短編集。

天界戦士レオン[1]



滝原満
(大陸ノベルス)

近頃元気な大陸ノベルスから、またまた新鋭の登場だ。

銀河帝国皇帝ラダメスが皇妃アガータとクルエル元帥(げんすい)によって暗殺された。皇位継承者であるレオン皇子は惑星テラの士官学校に留学中だった。だが、彼のもとに暗殺者がさしむけられた。あやうく難を逃れたレオン。しかし幾重(いくえ)にも張りめぐらされた陰謀が彼を追いつめる。反逆者の汚名を着せられ、帝国の追撃をうけるレオンはわずか数名の友人とともに帝国の秩序を回復するため、父の遺名に従(したが)って〝地獄の門〟をめざすのだが……。

新刊案内

恒例(こうれい)、富士見書房の新刊案内です。もう手にとってくれたかな？ 富士見ファンタジア文庫4月の新刊は次のラインナップ。

竹河聖『風の大陸 第四部宿命の都』。
園田英樹『ドラゴンプリンセスの招待状(ラブコール)夢探偵・矢尾一気2』。
吉岡平『鉄甲巨兵SOME-LINE②』。
嵩峰龍二『雷の娘(いかづち)シェクティ② 黒銀(きびいろ)の公子』。

以上4冊。ヒット・シリーズの総まくりだ。

つづいて5月は次の3点。

この世に闇(やみ)が訪(おとず)れし時、明王の気をうけつぐ者が立ち上がる――六道聾の新シリーズ『羅刹王(らせつおう)① 雷電の章』。イラストはもちろん高田明美。

悪縁？ 奇縁？ 合宿先でまたもIKAIYOと出くわしたジュエルたちは!? 秋津透『閃光(せんこう)戦隊ジュエルスターズ③ 甲州屋・恐怖のバイオ計画』。

コンピュータ版とのリンクが楽しい、安田均&下村家恵子『ソード・ワールドノベル 死せる神の島(上)』。

ドラゴンノベルズ関係では、コンピュータ・ゲームにもなった、『プール・オブ・レイディアンス』と『愛蔵版ドラゴンランス戦記Ⅰ』が5月刊行予定。ファンだったら見逃せないね。

富士見ファンタジアコミックスからはお待ちかね、見田竜介『ドラゴンハーフ2』が刊行される。

さらに、近藤和久の迫力満点のガンダム画集『STANDBY OK』も出るぞ！

ということで、また。


ドラゴンプリンセスの招待状


風の大陸


雷の娘シェクティ②


鉄甲巨兵SOME-LINE②

近日発売！



ドラゴンハーフ
Dragon Half
2

見田竜介

定価900円(税込)

富士見書房
〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
電話(03)261-5375㈹ 振替／東京7-86044

S T A F F

Editor in Chief
OYOKAZU SUZUKI
enior Editors
AKESI YASUDA
IROSI OGAWA
OSHIRO OOUCHI
ditorial Staff
AKAHIKO SHIRAYAMA
ADASHI OGASAWARA
AKUZO SUGANUMA
ASUKI SHINO
HINOBU MORIYAMA
UMIKO SATOU
IDETOSHI NAKAMURA
MITSUWO MATSUDA
UKAKO TAKETOMI
AKAHIKO SHOUJI
AJIME KATOU
IJI SUZUKI
OSITAKA MURAKAMI
IYOTAKA MITAKA
HIGEKI MORIMOTO
ssistants
MISAYO KITAZAWA
IKO INAKI
rt Director
ETSUYA ASAKURA
esign Studios
esign CREST
anana Grove Studio
IEXT
DESIGN LAND
hotographers
IARUO MORIYAMA
IROAKI EJIRI
roof Reding
IANABU TSUKUDA
roduction Manager
OSHIAKI NAKAZAWA
hanks
UNRISE
ANDAI
OUHOKU SHINSHA
EADGEAR
ITV
TUDIO HENSHUBU
G. TATSUNOKO
UUSUKE TAKEDA
UMI TSUMUGI
TAL SOFT
upervisor
UTAKA IZUBUCHI

7月号予告 DRAGON Magazine

定価600円

次号の表紙は菊池通隆先生です!!

ソード・ワールドRPG大特集
イラスト・菊池通隆

風の大陸
竹河聖　いのまたむつみ

ハイパータイマー・ネーナ
岬兄悟　遊人

機神幻想ルーンマスカー
出渕裕

COMIC ウルフマンロード WOLFMAN ROAD
青木邦夫

機動警察パトレイバー
伊藤和典　高田明美／佐山善則

ユミナ戦記
吉岡平　春巻秋水

COMIC 御先祖様はご機嫌斜め
奥瀬早揮

COMIC ドラゴン ハーフ PART29 DRAGON HALF
見田竜介

次号は5月30日[水]発売!

VOICE OF DRAGON 編集後記

●英雄なき時代、十七歳の幕内力士と四十歳の完投勝利投手に、他人事ながらちょっと胸が躍りました。臥薪嘗胆、堅忍不抜―そんな古い言葉を思いだしました。（S）

●ドラゴンハーフの2巻目と近藤和久氏の機動戦士ガンダム画集を現在、作業中です。なんとか5月中には出せるといいなぁ～と思っております。買ってね♡（モ）

●今年こそは！　と頑張ったのにまたも遅れてしまった長編小説大賞発表。楽しみにしてた方ごめんなさい。来月号を待っててね。（Qz）

●（前号からの続き――のはずだったんだけど、前から欲しかったMACをやっと買いました。買ったとたんに円安になりやんの）（II）

●私の隣の（II）氏が悪魔のゲーム機を購入しました。う～む、シュム・シティ燃えるぜ！　後、少しでメトロポリスだ。（意味不明）（隆）

●机の上にあった本を整理した。明治暗殺伝・ランボー詩集・ゴンベッサよ永遠に・宇宙人の死体写真集・明仁天皇……う～む。（Ｈ）

●LPプレイヤーが壊れて、落語のコレクションが聴けない！　CD全盛もいいけど、私は『八五郎出世』で笑いたいんだ。（拓）

●レモンエンジェル、ラストアルバム（"Don't Say Good bye"）のジャケット左上にはボクが写っています。ぜひ一度見て（買って）、笑ってやって下さいネ！（篠）

●と、いうわけで5月18日(金)は私の誕生日です♡熱烈なラヴ・レター（不幸の手紙）からプレゼント（カミソリ）まで幅ひろくお待ちしてます！（なんかくれよナ！）（刃）

●「ベイ・ブリッジへ行こう！」と友達に誘われたが、着いた所は御台場だった。北風の中、女同士で見た夜景は――寒かった。（さ）

●DM（ダンジョンマスター）は一体どれが必要なアイテムなのか判らないゾ。通路に服の山、食物の山、武器の山と積み上げてみたものの……ウ～ム。（瑠）

●見てないビデオが十何本。読んでない本が何十冊。やっぱり、休日をTVゲームで費やしてしまうのがいけないのでしょうね。（M^2）

●夢の遊眠社の「半神」を観た。今回で3度め。萩尾望都原作・脚本で、セリフがとても美しく切なく、何度見ても泣けてしまう。（武）

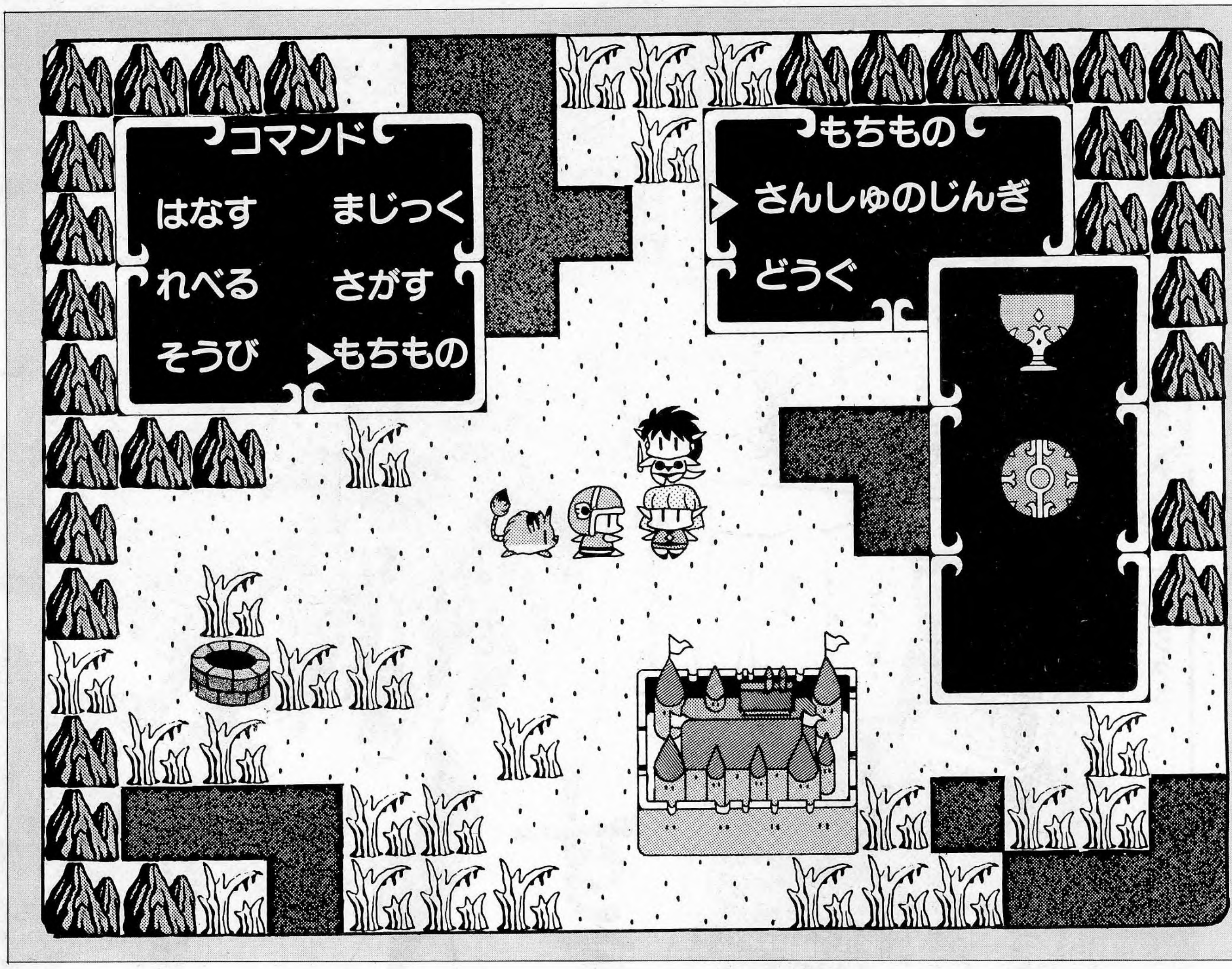
●最近、まんが家志望者の原稿をよく見ますが、どうも今一歩という作品がほとんどです。辛口の批評でよければいつでもどうぞ。（T）

●ステラ・C・レーター卿に続きついに明かされる王様のM（ミドル）ネーム。トルエン・タキオン・ニトロ7世。……タクワンじゃありません（一）

●一昨年（おととし）のGW（ゴールデンウィーク）、私は編集部で国民証発送をしていた。昨年は「オペラ座の怪人」を観に行った。今年、私は何をしてるのかな。（み）

●桜の花前線の北山が早く春爛漫我家の坪庭も花盛り、ボケ、馬酔木（あしび）、沈丁花（ちんちょうげ）、椿、連翹（れんぎょう）、花梨、姫林檎、躑躅（つつじ）、など百花繚乱（N）

月刊ドラゴンマガジン　6月号
第3巻　第6号（通巻28号）平成2年6月1日発行
定価600円（本体583円）
発行人――中井茂雄
編集人――鈴木豊一
発行所――〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
富士見書房
電話(03)261-5375（販売部）(03)261-3578
印刷――大日本印刷株式会社



DRAGON HALF

ドラゴン ハーフ

COMIC
見田竜介
RYUUSUKE MITA

PART28



ねえええ〜ん♡
するっ
私と
イ・イイコト
しない？
ピトッ
ミ……
ミンクさん!?
こら――っ
私のラルフに
何すんのよっ!!
ゴン
あり？
わーんっ
ミンクが
ルファみたいに
なっちゃったぁ!!


私…
今何をっ!?
バババッ
ミクーーっ
昨日から
何か変だようっ
あ…
そーよっ突然
スケベになったり
凶暴になったり!!
何か…頭が
ボーッとしてて…
ゴメンなさい
では…
話の続きを
しましょう
コホン…
我々の敵
大帝デッドライは
超最上級の
不死身魔物で
どんな聖剣や
魔法で倒しても
すぐに生き返って
しまうのです!
そこで
これだ!!



な…何!? このニンニクくさい剣は?
うっ
これは我がデルモンテ国家の家宝中の家宝…
ニンニク・クロスソード!!
この剣なら完全に奴の息の根を止められるのだ——っ!!
わっはっはっはっ
すごいであろうーっ!!
でもあの…抜けませんけど…
そうなの
ぴた
ぐぐぐ…
実はこの剣は何百年もここへ刺さったままでな
死んだ父の言うには
「剣を抜きたくば魔物達の巣くう西の古井戸へ行け」
…との事だった


西の井戸に行ってくれるな…ミシク!
あ…はい
そんな風な事言って昨日すけべ本取ってこさせたじゃない!!
そーだよっ
井戸に入ってビニール製の人形が出て来た日にゃ承知しないわよーっ!!
その話は私も父から聞いていました
ぺたっ
なら本当ね♡
がんばるのだぞ!見事デッドライを倒した暁にはほうびと我が子を授けるぞっ!!
ばらばらっ
わ…我が子はいいですっ
……でもあれね
その剣があってもさ…ミシク勝てんのかしら
ぴっ
ドラゴンハーフだとか言ってもたいして強くないんだもんねーっ
あーーっ!! 何憎たらしい事言ってんだよおっ
う…


がんばってミンクっ
ピアもさ
がんばって応援
するからさっ
ホラ
ホラッ
ねっ
ミンク!!
ピア…
お前は
いつ見ても
丸いな!
はへ!?
まるで
バスケット
ボールだぜっ
それっ
ドリブル
ドリブル
ボンボン
ミンクが
また
狂ったあ!!
ばら
ばらっ
おおーっ
こりゃ
面白い!!
あ…
また私
変な事をっ!?
ぴたっ
ハッ
ごめんね
ごめんね
ピア!!
う…
ううん
平気だよ
ひく
ひく
平気か!
ならもっと
遊ばせて
もらうぜ!!
ドリブル
ドリブル
ドリブル
ばら
はらっ
ゆかい
ゆかいっ
ボンボン


うっ…
今…何か うちのピアが ひどい目に遭ってる ような気が…!!
わな わな
そんなぁ… 考え過ぎ ですよっ
ハハ…
そ… そうですな
でも… まだ随分 あるわね
ピア達の 所まで…
ピコーン ピコーン
それと言うのも 誰かさんが フーパーを 壊してしまった からですよっ
んーーっ いい風だ
チラ…


ここ2日
ろくに食事も
とってないし…
グう――っ
ん!?
とこ とこ
おーーっ
食用魔物ですぞ
ルースさん
つかまえて
くださいっ!!
二人きりに
なれる所へ
行きましょう
でも…
あの…
ゴーーン!
あなた…
ここは
私に
任せて!!
てやあっ!
びょ～～っ
巨大化させて
どーすんですっ!!
ぼぼよーーーん
あら?


ルースさん
早くやっつけて
くださいよーっ!!
しょうが
ないわね!!
きゃー一っ
怪獣恐い～っ
ぴとっ
やーんっ
くらっ
もうっ
ポンッ
あ!!
どした
マナ?
今日って
何日!?
ん…
4月28日
だろ
モグ
モグ


たいへん…今日だわっ!!
ミシクが「脱皮」する日!!
脱糞?
食事中に何言っとんだ
脱皮よ脱皮!! あなた…知らなかったの!?
ドラゴンハーフは17歳になると脱皮して初めて真の力を発揮するのよっ!!
でも脱皮日の前後は情緒不安定におちいって危険なの!
何をするかわからなくて!!
何ィィィィ!?
何をするかわからないと言うと…
ミジンコに変身してコサックダンスを踊ったりするのか!?
それはしないと思うけど…


じゃあ…井戸へ行って来ます！
頼んだぞ!!
気をつけて!!
うん…
ヒュウーーオオオ
ザバァアー
わあぁ なな…何だ!?
!?


ビュオ
あうっ!!
ビシーッ
ガーン
ミ……
ミシク!!
ほえ〜〜〜っ
相変らず弱いナー……
フッ
君ってやつは
ぶんっ ぶんっ
ああっ!? その胸のキズは…
ガヤ!!
そんなバカなっ ガヤはソーサースペシャルでぶざまに殺されたはずなのにっ!!
むっ
確かにあの時俺はここを数字の「5」の形に切られて死んだ……
「S」だ! ソーサーの「S」!!
だが…


俺は蘇ったのだ!!
デッドライ様のお力によってなっ
そして闇の魔力を授かった俺は
生前より数倍強くなっちゃったのよ〜〜〜ん
さあミンク! 貴様の持ってる2つの神器をよこしなっ!!
ゴオッ
おんやぁ…どーしたの
恐ろしくて声も出ないのカナ?



ナ・メ・ン・
ナ・ヨ……
あららら…
フッ
その目は
僕をやっつけて
やるって目だネ
ム・リ・な・の!!
昔の俺に
かなわなかった
お前が
今の俺に勝てる
わけねーの!!
ビクッ
ピカァ
ぬっ!?
わっ!?
な……
何この光!?
一体…


ぺろっ!!
だ…脱皮しやがった!?
ジジジッ
サアアッ
うっ!? うぎゃおおおっ なんじゃこりゃ!!! ババカな… 体が溶けるるる
ギュオオオ
どどどういう事だぁ!?
デッドライ様助け…て…
し…死ぬ また死んじゃう イヤンバカーッ!!!

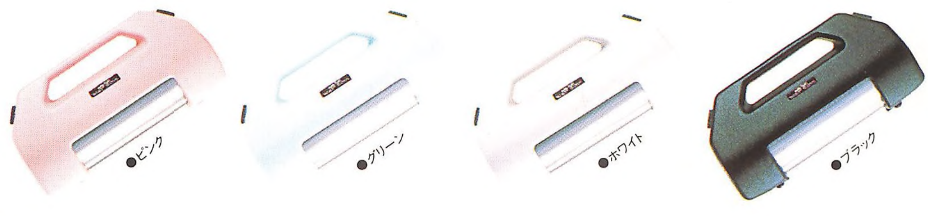


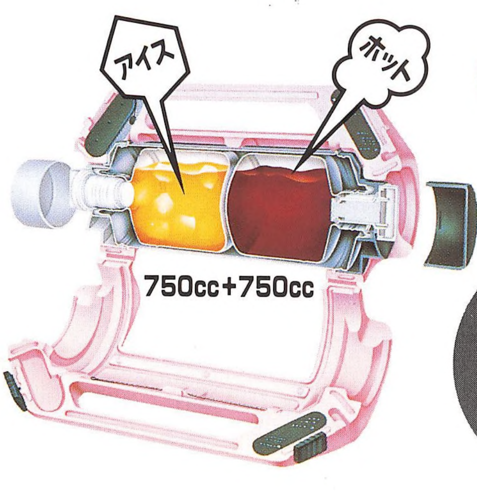
●第28話おわり●7月号(5月30日発売)につづく



1本で2種類の飲み物がはいる

熱いのが好き。冷たいのが好き。そこで2つの飲み物がはいるシャトル ツイン。かるい、われないツインタイプの高性能ステンレス魔法ビンだから、保温＆保温、保温＆保冷、保冷＆保冷どんな組み合わせも自由自在。2種類の飲み物の飲み頃温度をしっかりと保ちます。キャリングケース式のニューデザイン。カップルで、ファミリーで2つのおいしさをどうぞ。





HGT-1500
●保温効力・(6時間)76度以上／(24時間)55度以上●容量(実容量)・0,75ℓ+0.75ℓ●口径・36mm●幅180mm×奥行126mm×高さ350mm

ニッサン・ステンレス魔法ビン シャトルツイン
shuttle TWIN

■お求めは有名デパート・スーパー・専門店で…………

製造・発売元 日本酸素株式会社 ●お問い合わせは☎(03)581-8402

遊演体 ネットゲーム'90

満員御礼

大入



おかげさまをもちまして、遊演体ネットゲーム90「蓬莱学園の冒険!」は参加人数が定員に達しましたので、新規会員の募集を締切らせていただきます。

遊演体では来年以降も引き続き、新たなネットゲームを企画しております。今後とも遊演体ならびにネットゲームをよろしく御ひいきお願い申しあげます。

you·en·tai
EVENT PLANNING 遊演体

有限会社 遊演体 〒228 相模原市上鶴間3498番地
第2足立ビル4F
TEL:0427(4[illegible]6999

雑誌03485-06 T4910348506606 大日本印刷株式会社印刷 Printed in JAPAN